

PRDJ_PDF

Game Mastery Guide Pathfinder Roleplaying Game Reference Document

2012/03/28

Game Mastery Guide

PRDJ PDF

Open Game License

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

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this

License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

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

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

Advanced Player's Guide. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn
The Book of Experimental Might. Copyright 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.

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

このドキュメントは Paizo 社が公表している Pathfinder Roleplaying Game Reference Document (PRD) (<http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/>) を日本語訳した prdj@ ウィキ (<http://www29.atwiki.jp/prdj/>) を PDF 化したものです。このドキュメントの作成は shiga (志賀 努 @Oita Evil Spirit) が行いました。 (estspp@gmail.com)

次元界での冒険

次元界 (Planar)

人間、エルフ、ノーム、ドワーフの現実世界を超えたところに存在の諸次元界として知られる広大な領域がある。大きさや力においてほとんど無限である、この多様な世界は現実の根源的な要素—属性、元素、エネルギーなど—を体現する。それぞれの次元界はそれぞれが1つの宇宙であり、特有の自然法則と固有の住人—来訪者を有する。彼らが神格であれエンジェルであれデビルであれデーモンであれ奇妙なクリーチャーであれ、時として定命の者の世界を来訪した、あるいは招請される。次元界には、文字通りあらゆる物もありえ、エキゾチックで恐ろしく驚異的で危険な冒険のための完璧な場所となっている。

次元界とは？ (What is a Plane?)

存在の諸次元界はいくつもの異なる本質を持つ空間が相互に繋がり織り合わさったものである。稀にしかない連結点を除けば、各次元界は独自の自然法則を持つ独立した宇宙として存在している。次元界はいくつかの一般的なタイプに分けられる。物質界、中継界、内方次元界、外方次元界、疑似次元界である。

物質界：物質界は全ての次元界の中で最も地球に似ており、我々自身の世界と同じ自然法則の下で動いている。これはほとんどの冒険で標準的に使われる世界である。

中継界：この3つの次元界は、1つの共通した重要な特性を持っている。ある場所から別の場所への移動に用いられるのだ。アストラ界は（理論的には外方次元界のひとつであるが）他の全ての次元界へつながる回廊であり、エーテル界と影界はどちらも物質界と接しているため、物質界の中の移動に用いられる。これらは物質界と最も密接に影響しあう次元界であり、さまざまな呪文によって行き来される。これらを出身とする住民も存在する。

内方次元界：この6つの次元界は宇宙の礎たる力の具現化した世界である。これらは1種類の元素ないしエネルギーで構成された世界であり、その力が他の全てを圧倒している。内方次元界の出身者は次元界と同じエネルギーや元素でできている。負のエネルギー界、正のエネルギー界、風の次元界、地の次元界、火の次元界、水の次元界が内方次元界の全てである。

外方次元界：外方次元界は諸神格の住まいであり、同時にセレスシャルやフィードなどのクリーチャーの住む所である。外方次元界はどれも属性を持ち、特定の道徳観や規律観を具現している。各次元界の出身者たちもその次元界の属性に従ってふるまう傾向がある。外方次元界は物質界を離れた靈魂が最後の安息—安らかなる悟りへ至るにせよ、永遠に苦しみ続けるにせよ—を得る場所でもある。アバドン、アビス、エリュシオン、ヘヴン、ヘル、リンボ、ニルヴァーナ、パーガトリー、ユートピアが外方次元界の全てである。

疑似次元界：これは次元界と同じ機能を持つが、大きさが計測可能で限られた手段によってしか出入りできない異次元空間全てを含む包括的な分類である。他のタイプの次元界の大きさが理論上無限なのに対し、疑似次元界は直径数百フィート程度しかないこともある。

次元界の特性 (Planar Traits)

存在の諸次元界にはそれぞれ固有の特性—宇宙を統べる自然法則がある。次元界の特性はいくつかの基本項目に分類されている。すべての次元界は以下のような特性を持つ。

物理的特性：これは重力や時間がどう働くかといったことを含めた、次元界の物理法則と自然法則を定める特性である。

元素およびエネルギー的特性：これは特定の元素ないしエネルギーが優勢かどうかを定める特性である。

属性的特性：キャラクターが秩序にして中立や混沌にして善であるのと同様、多くの次元界も特定の道徳観や規律観と結びついている。

魔法的特性：魔法の働きは次元界ごとに異なる。魔法の特性は各次元界で魔法に何ができて何ができないのかを定める。

物理的特性 (Physical Traits)

物理的特性によって定義される最も重要な自然法則が、重力の働き方と時間の流れ方である。他の物理的特性は次元界の大きさや形状、そして次元界の性質の変化させやすさに関連している。

重力

引力の方向が通常と違っているかもしれないし、同一次元界の中でさえ引力の向きがまちまちであるかもしれない。

通常の重力：ほとんどの次元界の重力は物質界と同じである。能力値、運搬能力、荷重に関するルールは通常通り適用される。次元界の解説に特に明記されていない限り、それは通常の重力特性を有するものとされる。

高重力：この特性を持つ次元界の重力は物質界よりも強い。そのため、〈軽業〉、〈騎乗〉、〈水泳〉、〈登攀〉技能判定と、全ての攻撃ロールに-2の状況ペナルティを被る。全てのアイテムの重量は事実上2倍になるため、キャラクターの移動速度に影響が出るかもしれない。武器の射程は半分になる。キャラクターの【筋力】と【敏捷力】には影響はない。高重力の次元界で落下したキャラクターは、10フィートごとに1d10ポイント（最大20d10ポイント）のダメージを受ける。

低重力：この特性を持つ次元界の重力は物質界よりも弱い。そのため、クリーチャーはより多くの物を持ち上げることができることに気づく。この特性を持つ次元界ではキャラクターは〈軽業〉、〈騎乗〉技能判定と、全ての攻撃ロールに-2の状況ペナルティを被る。全てのアイテムの重量は半分になり、武器の射程は2倍になる。キャラクターの【筋力】と【敏捷力】は低重力のために変化することはないが、これらの能力値によってできることは変化する。これらの利点は他の次元界からの旅人にも現地の者にも適用される。低重力の次元界で落下したキャラクターは、10フィートごとに1d4ポイント（最大20d4ポイント）のダメージを受ける。

無重力：この特性を持つ次元界にいる者は、何か一定方向に引力が働くような仕組みがない限り、宙に浮いて漂うしかない。

客観的重力方向：この特性を持つ次元界の重力の強さは物質界と同じだが、その方向は通常と異なり地面に向かって"下向き"に働いていない。全ての固体に向かって落ちていくのかもしれないし、次元界そのものが傾いているのかもしれないし、それどころか上向きに重力が働いているのかもしれない。加えて、この次元界では"下"がどの方向か土地土地で変化

することもある。

主観的重力方向：この特性を持つ次元界の重力の強さは物質界と同じだが、個々のクリーチャーが引力の向きを選択できる。そのような次元界では装備中でない物体や自我のないクリーチャーにとって無重力と同じである。この種の環境は新来の者の方向感覚をひどく混乱させてしまうだろう。しかし"無重力"の次元界ではそれが普通なのである。

主観的重力方向を持つ次元界にいるキャラクターは、足元が"下"であることをイメージしながら動けば、固体の表面を普通に移動することができる。空中で立ち往生してしまったとしても、ただ"下"の方向を選んでその方向に"落ちる"だけで、キャラクターは"飛ぶ"ことができる。この方法により、クリーチャーは最初のラウンドに150フィート、以後のラウンドは300フィートずつ"落ちて"いく。この方法では直線的な移動しかできない。止まるためには、"下"の方向を変えて減速しなければならない(この場合も、最初のラウンドで150フィート、以後のラウンドで300フィートずつ新たな方向へ移動する)。

【判断力】判定 (DC16) に成功すれば、1回のフリー・アクションとして新たな重力の向きを設定できる。この判定は1ラウンドに1回行うことができる。この【判断力】判定に失敗したキャラクターは、次のラウンド以降も継続し判定に挑戦するなら、成功するまで+6のボーナスを得る。

時間

時間の流れる速度は次元界ごとに異なる可能性がある(同一次元界の中では一定だが)。時間は常に観察者の主観である。時間の主観性は異なる次元界でも当てはまる。旅人は、次元界を渡るときに時間を短縮したりロスしたりすることに気づくかもしれない。それでも彼ら自身の視点ではいつも普段どおりに時間が流れているのである。

通常の時間流：時間の流れる速度が物質界と同じであることを示している。通常の時間流をもつ次元界における1時間は物質界における1時間と等しい。次元界の解説に特に明記されていない限り、それは"通常の時間流"特性を持つ。

不規則な時間流：いくつかの次元界では時間の流れる速さが遅くなったり早くなったりするため、そのような次元界と他の次元界の間を行き来するごとに時間を失ったり得たりするかもしれない。このような次元界の住人にとって、時間は通常通り流れており、その変化に気づくことはない。以下にその例を示す。

d%	物質界における時間	不規則な時間流をもつ次元界の時間
01~10	1日	1ラウンド
11~40	1日	1時間
41~60	1日	1日
61~90	1時間	1日
91~100	1ラウンド	1日

異なる時間流：いくつかの次元界では、時間流は常に早かったり遅かったりしている。他の次元界に旅してそこで1年間過ごし、物質界に戻った者は、わずか6秒間しか経過していないことに気が付くかもしれない。帰還した次元界にあるもの全ては僅か数秒間しか過ぎていないが、旅人とその持ち物、呪文、彼に働いている効果にとって過ぎ去った1年間は現実の物である。異なる時間流を持つ次元界の時間の動きを決める場合は、まず物質界の時間の流れを決め、次にその他次元界の時間流を決定すること。

無時間：この特性を持つ次元界でも時間は経過していく。しかし時間の影響はほとんど表れない。無地間の特性がある特定の活動や行動(飢え、渇き、加齢、毒の効果、治療など)にどんな影響を及ぼすかについては次元界によって異なる。無時間の次元界の危険な所は、その次元界を離れて普

通に時間の流れる次元界に移った途端に、時間が止まった時点で遡って飢餓や加齢が生じることである。ある次元界が魔法に関して無時間である場合は、持続時間が瞬間以外の呪文はディスパルされるまで永続的に続く。

形状と大きさ

次元界はさまざまな形状と大きさをしたものがある。ほとんどの次元界の大きさは無限か、少なくとも無限と思える程の大きさである。

無限：この特性を持つ次元界はどこまでも広がっている。しかしそのなかには有限の構成要素があるかもしれない。あるいは2方向にどんどん拡大し、無限に継ぎ足されていく地布用になっているかもしれない。特に明記されていない限り、次元界は事実上無限である。

有限：この特性を持つ次元界には端や境界線がある。このような境界線は他の次元界と接続しているかもしれないし、世界の端や巨大な壁のような有限の固い境界になっているかもしれない。擬似次元界はしばしば有限である。

自己完結的：この特性を持つ次元界は、その境界がそれ自体によって覆い尽くされ、旅する者が端に到達すると、地図の反対側に行くことになる。いくつかの球状の次元界が自己完結的な有限の次元界の例であるが、立方体、円環、旅人を端から反対側の端までテレポートさせる魔法がかかった平面などもある。擬似次元界の一部は自己完結的である。

変動性

この特性は、次元界の基本的な自然法則がどのくらい変化させやすいかを示している。自我のあるクリーチャーの思考に感応する次元界もあれば、何らかの物理的手段や魔法的手段に反応する次元界もある。また、極めて強大なクリーチャーにしか操作できない次元界もある。

通常の変動性：この特性を持つ次元界にある物体は、物理的または魔法的な力の影響を受けない限り、存在する位置に留まり続ける(そしてそのままの存在であり続ける)。周囲の状況に対して努力に応じた変化をもたらすことができる。特に明記されていない限り、次元界は"通常の変動性"特性を持つ。

神力による変動性：特定の唯一無二の存在(神格や同等の大いなる力を持つ存在)はこの特性の次元界で物体やクリーチャーや地形を変化させる能力を持つ。彼らは瞬時に劇的な変化を起こすことができ、自分のために強大な王国を創造することができる。通常のキャラクターはこの次元界が呪文や物理的作業によって変質させることができる"通常の変動性"を持つように感じる。

動的な変動性：この特性を持つ次元界ではめまぐるしく変化が起こり、特定の範囲の安定を保つことさえ困難である。こうした次元界はある種の呪文や自我あるクリーチャーの思考や意志の力に劇的な反応を見せるかもしれないし、変化は何の理由もなく起きるのかもしれない。

魔法による変動性：この特性を持つ次元界は特定の呪文によって次元界の基本的な構成要素を作り変えることができる。

自我：この次元界はある1つの実体一次元界それ自体の思考のみ反応する。旅人は次元界が彼らをどう思うかによって風景が変化していくのを見ることになるかもしれず、居心地がよいかどうかはその反応による。

静的：この次元界は変化しない。訪問者は次元界の生きている住人や、住人が持っている物品に影響を及ぼすことができない。次元界にあるものに

影響を及ぼすような呪文は、次元界の静的な特性が除去されるか抑止されない限り効果を表さない。しかし、次元界に入る前に唱えた呪文の効果は残る。静的な次元界にある所持されていない物品を動かすことでさえDC16の【筋力】判定が必要である。得の重い者は動かすことができないかもしれない。

元素およびエネルギー的特性 Elemental and Energy Traits

万物は4種類の基本元素の2種類のエネルギーでできている。元素とは地水火風、エネルギーは正のエネルギーと負のエネルギーの2種である。物質界はこれらの元素とエネルギーの調和を体現した次元界であり、あらゆるものが存在している。内方次元界ではそれぞれ1種類の元素またはエネルギーが優勢を占めている。その他の次元界でも多様な元素特性を示しているかもしれない。次元界の多くは元素およびエネルギー特性を持っていない。次元界がこのような特性を持つ場合は解説にこのことが明記されている。

風元素優勢：この特性を持つ次元界は大部分が開けた空間であり、浮遊する石や他の固体が若干あるだけである。通常は呼吸可能な大気を持つが、酸の雲や毒性のガスが存在することもある。接すべき地面がほとんど、あるいは全く存在しないため、(地)の副種別のクリーチャーにとって居心地の悪いところである。実害は何もないのだが。

地元素優勢：この特性を持つ次元界は大部分が固体でできている。ここに辿りついた旅人たちは、洞窟などの地下空洞に出たのでない限り窒息してしまう危険がある。さらに悪いことに、"穴掘り"移動の能力を持たない者は地中に生き埋めになってしまわないように穴を掘りながら移動せねばならない(毎ターン5フィート)。地元素優勢の次元界は(風)の副種別のクリーチャーにとっては居心地の悪いところだ。狭苦しくて閉所への恐怖を呼び起すからだ。移動がしにくくなることを除けば、特に不利益を被ることもないのだが。

火元素優勢：この特性を持つ次元界は火でできている、その火は燃える物がなくても永続的に燃え続ける。物質界のクリーチャーにとって、火元素優勢の次元界は極めて危険な場所である。【火】への抵抗や完全耐性がなければ、あっという間に燃え尽くされてしまうからだ。

防護の施されていない木、紙、布、その他の可燃物はほぼ瞬時に着火する。防護の施されていない可燃物を着用している者も着火する。加えて、火元素優勢の次元界にいる間、クリーチャーは毎ラウンド3d10ポイントの【火】ダメージを受ける。(水)の副種別のクリーチャーにとって、火元素優勢の次元界の居心地は最悪である。水でできたクリーチャーは毎ラウンド上記の2倍のダメージを受ける。

水元素優勢：この特性を持つ次元界はほとんどが液体で占められている。水中呼吸のできないものは空気溜りに辿りつけなければ溺れてしまう。(火)の副種別のクリーチャーにとって、水元素優勢の次元界の居心地は最悪である。火でできたクリーチャーは毎ラウンド1d10のダメージを受ける。

負のエネルギー優勢：この特性を持つ次元界は旅する者の生命を吸い取ってしまう広大な空虚な空間が広がっている。このような次元界は寂しく君の悪い色のあせた場所で、ここで命を落とした者たちのうめき声をはらんだ風が漂っている。負のエネルギー優勢の特性には、軽度な負のエネルギー優勢と重度な負のエネルギー優勢の2つがある。軽度な負のエネルギー優勢の次元界では生きていくクリーチャーは毎ラウンド1d6ポイントのダメージを受ける。ヒット・ポイントが0以下になると、灰と化して崩れ落ちてしまう。

重度な負のエネルギー優勢の次元界はさらに危険だ。この次元界にいる者は毎ラウンド頑健セーブ(DC15)を行わなければならない、失敗するたびに負のレベル1を得てしまう。負のレベルが現在のレベルまたはヒット・ダイス以上になったクリーチャーは死亡してレイスになってしまう。デス・ワード呪文は旅人を負のエネルギー優勢の次元界から受けるダメージや生命力吸収から守ってくれる。

正のエネルギー優勢：この特性を持つ次元界の特徴は溢れんばかりの生命である。負のエネルギー特性優勢の次元界と同様、正のエネルギー優勢の次元界も軽度な正のエネルギー優勢と重度なせいのエネルギー優勢に分類できる。軽度な正のエネルギー優勢の次元界はあらゆる形態の生命が爆発的に繁茂している。正のエネルギーが次元界全体に渦巻いているため、色彩はより鮮やかに、火はより熱く、騒音はより騒々しく、五感はいっそう鋭敏になる。正のエネルギー優勢の次元界にいる間、全ての者は"高速治癒2"の変則的能力を得る。

重度な正のエネルギー優勢の次元界はさらに強烈だ。重度な製のエネルギー優勢の次元界にいるクリーチャーは、頑健セーブ(DC15)に失敗すると、周囲の光輝のために10ラウンドの間盲目状態になってしまう。この次元界にただいるだけで"高速治癒5"の変則的能力を獲得する。加えてヒット・ポイントが全快している者は毎ラウンド5ポイントの一時的ヒット・ポイントを獲得する。この一時的ヒット・ポイントはクリーチャーが重度な正のエネルギー優勢の次元界を離れた1d20ラウンド後に消えてしまう。ただし、一時的ヒット・ポイントの量が通常時の合計ヒット・ポイントを超えている状態になったら、クリーチャーは毎ラウンド頑健セーブ(DC20)を行わねばならない。セーヴィング・スローに失敗した場合、クリーチャーは制御不能なエネルギーのため爆発して死んでしまう。

属性的特性 Alignment Traits

一部の次元界は特定の属性に偏る傾向がある。こうした次元界の住人たちは一神格のような強大なクリーチャーでさえほとんどが次元界と同じ属性である。次元界の属性的特性はそこにおける社会活動に影響を及ぼす。住人のほとんどと異なる属性を持つキャラクターにとって、次元界出身の者や状況に対処することは骨の折れることになるだろう。

属性的特性は複数の要素から成り立っている。第一の要素は道徳(善や悪)と規律(秩序や混沌)である。1つの次元界は道徳的要素1種か規律的要素1種、または両方の要素を1種ずつ持つことができる。第2の要素はその道徳的要素と規律的要素の現れ方が軽度か重度かである。次元界の多くは属性的特性を持たない。次元界がこの特性を持つ場合は、解説にそのことが明記されている。

善属性 / 悪属性：これらの次元界は善と悪との戦いにおいて一方の陣営に立つことを選んだ。善属性と悪属性を両方とも持つ次元界は存在しない。

秩序属性 / 混沌属性：この特性を持つ次元界とその住人たちは秩序と混沌の対立に起因する闘争を繰り返している。秩序属性と混沌属性を両方とも持つ次元界は存在しない。

中立属性：これらの次元界は善と悪、秩序と混沌の闘争の局外に立つ。

軽度な属性：次元界の軽度な属性と正反対の属性を持つクリーチャーは、【魅力】に基づく全ての判定に-2の状況ペナルティを被る。軽度な中立属性は何者にも状況ペナルティを与えることはない。

強度な属性：重度な属性を有する次元界において、次元界と異なる属性を持つクリーチャーは【知力】【判断力】【魅力】に基づく全ての判定に-2の状況ペナルティを被る。属性的特性の道徳的要素と規律的要素が異なる

ことによるペナルティは累積する。

重度な中立属性を持つ次元界は、それ以外の全ての道徳や規律原理一善、悪、秩序、混沌一に対する反対属性である。このような次元界は、異なる考え方を受け入れ認めることよりも、属性間の均衡を取ることに興味があるかもしれない。他の重度なぞ区政を持つ次元界と同じように、重度な中立属性の次元界では中立属性以外のクリーチャーは【知力】【判断力】【魅力】に基づく全ての判定に-2の状況ペナルティを被る。このペナルティは2重に適用され（1回は善/悪、1回は秩序/混沌）、中立にして善、秩序にして中立、混沌にして中立、中立にして悪のクリーチャーは-2のペナルティ、秩序にして善、混沌にして善、秩序にして悪、混沌にして悪のクリーチャーは-4のペナルティを被る。

魔法的特性 Magic Traits

魔法的特性はその次元界で物質界と比べて魔法がどう作用するかを表している。次元界の中の特定の場所（神格の直接的な支配下にある場所）では、異なる魔法的特性が働いていることもある。

通常の魔法：この魔法的特性は、全ての呪文と超常能力が記述の通りに機能することを意味している。特に明記されていない限り、次元界は"通常の魔法特性"を持つ。

魔法の枯渇：この次元界では魔法が全く無い。"魔法の枯渇"特性を持つ次元界では全ての面がアンティマジック・フィールド呪文の範囲内であるかのように機能する。ディヴィネーション呪文は"魔法の枯渇"特性を持つ次元界の中にあるものを探知することができず、術者はテレポートやその他の呪文によってこの次元界に出入りすることはできない。"無魔法"ルールの唯一の例外は永続的な次元ポータルであり、これは通常通り機能する。

魔法の増強：この特性を持つ次元界では、特定の呪文や擬似呪文能力の使用が物質界と比べて簡単になったり効果が強力になったりする。魔法の増強の特性を持つ次元界の住人は、どの呪文や擬似呪文能力が増強の対象となるか気づいているが、次元間旅行者は自分で発見しなければならない。呪文が増強される場合、術者レベルが通常よりも2高いかのように機能する。

呪文の阻害：この特性を持つ次元界では、特定の呪文や擬似呪文能力の発動が困難になる。多くの場合、その原因は次元界の性質が呪文に干渉するためである。阻害される呪文を発動する場合、術者は集中力判定（DC20+呪文レベル）を行わなければならない。判定が失敗した場合、呪文は発動しない上に、発動しようとした準備済みの呪文または呪文スロットも失われる。成功した場合、呪文は通常通り機能する。

呪文の制限：この特性を持つ次元界では、特定の条件に合致した呪文と擬似呪文能力しか発動することができない。条件とは、特定の系統や副系統の効果であったり、特定の補足説明を持つ効果であったり、特定のレベルの効果であったりする（あるいはこれらの条件全てを組み合わせたものであるかもしれない）。その条件に合致しない呪文や擬似呪文能力は全く機能しない。

呪文の暴走："呪文の暴走"特性を持つ次元界では、呪文や擬似呪文能力の効果は予想も付かない、時に危険な形で表れる。"呪文の暴走"特性を持つ次元界で使用された呪文や擬似呪文能力は全て、歪んだ形で機能する可能性がある。呪文を通常通り機能させるためには、術者は術者レベル判定（DC15+呪文または擬似呪文能力のレベル）を行わなければならない。判定の失敗は何か奇妙なことが起きたことを意味する。d%をロールして『表7-16：呪文の暴走の効果』を参照すること。

表：呪文の暴走の効果

d%	効果
01 ~ 19	呪文は通常の効果のまま術者に跳ね返る。呪文が術者に影響を与えることのできないものなら、呪文が失敗するだけですむ
20 ~ 23	直径15フィートの円形の落とし穴が術者の足元に口を開ける。深さは術者レベル毎に10フィート。
24 ~ 27	呪文は失敗する。しかし呪文の目標ないし目標たちの上に小さな物体（花から腐った果実まで何でもあろう）が雨のように降り注ぐ。物体は命中すると消えてしまう。この雨は1ラウンド降り続ける。その間、目標となった者は盲目状態となり、呪文を発動するには集中力判定（DC15+呪文レベル）を行わなければならない。
28 ~ 31	呪文はランダムな目標ないし範囲に効果を現す。呪文の範囲内にいる狙ったのと異なる目標1つをランダムに選択するか、呪文の範囲内のランダムに選んだ場所を効果の中心にすべきである。方向をランダムに決定するには、1d8し、南から時計回りに方角を数えること。距離をランダムに決める場合は3dし、近距離呪文は出目を5倍、中距離呪文は20倍、遠距離呪文は80倍した値のフィート数とする。
32 ~ 35	呪文は通常通り機能するが、何も物質要素が消費されない。呪文が術者の精神から消費されることもない（呪文スロットや準備してあった呪文を再び使用できる）。アイテムはチャージを消費しない。この発動はアイテムや擬似呪文能力の使用回数制限に数えない。
36 ~ 39	呪文は機能しない。代わりに術者の30フィート以内にいる全ての者は（敵も味方も）ヒール呪文の効果を受ける。
40 ~ 43	呪文は機能しない。代わりに術者を中心とした半径30フィートの範囲に2d4ラウンドの間ディーパー・ダークネスとサイレンスの効果がかかる。
44 ~ 47	呪文は機能しない。代わりに術者を中心とした半径30フィートの範囲にリヴァース・グラヴィティの効果がかかる。
48 ~ 51	呪文は機能する。きらめく色彩の渦が1d4ラウンドの間術者を取り巻く。これはグリッターダスト（セーブDC10+この効果を生じさせた呪文のレベル）として扱う。
52 ~ 59	何も起こらない。呪文は機能しない。物質要素は消費されてしまう。呪文や呪文スロット、アイテムのチャージ数は消費されてしまう。この発動はアイテムや擬似呪文能力の使用回数制限に数える。
60 ~ 71	何も起こらない。呪文は機能しない。物質要素は消費されない。呪文が術者の精神から消費されることもない（呪文スロットや準備してあった呪文を再び使用できる）。アイテムはチャージを消費しない。この発動はアイテムや擬似呪文能力の使用回数制限に数えない。
72 ~ 98	呪文は通常通り機能する
99 ~ 100	呪文はより強力に機能する。この呪文に対するセーヴィング・スローは-2のペナルティを被る。呪文は《呪文威力最大化》特技を使用して発動したかのように、最大の効果を発揮する。呪文がすでに《呪文威力最大化》済だった場合、さらに威力が大きくなるということはない。

大いなる彼方 The Great Beyond

パスファインダー RPG の宇宙観では、次元界はまとめて大いなる彼方 The Great Beyond として知られ、広大な入れ子状の球体を形作る。球体の中心には物質界とその歪んだ鏡像である影界があり、エーテル界の霧で繋がられている。この中心を内方次元界の元素界が取り巻いている。その外側には、アストラル界の虚空を越えて、想像もできないほど広大な外方次元界があり、それら自体を包むように無数の階層をもつアビスを内包している。

大いなる彼方を構成する次元界を以下で簡潔に説明する。これらの次元界に関する去らない情報は、Pathfinder Chronicles: The Great Beyond を参照すること。

物質界 Material Plane

物質界はほとんどの宇宙観の中心をなし、何が通常であるのかを定義づける。ほとんどのキャンペーン世界がある次元界である。

物質界は以下の特性を持つ：

- 通常の重力
- 通常の時間流
- 通常の変動性
- 元素およびエネルギーの特性無し：しかし特定の場所ではこれらの特性があるかもしれない。
- 軽度な中立特性：しかし、善、悪、中立、混沌が高度に集中している場所があるかもしれない。
- 通常の魔法的特性

影界 Shadow Plane

影界は物質界に隣接しかつ併存する、薄暗い光に照らされた次元界である。影界はエーテル界と同じように物質界と重なり合っており、次元旅行者は長大な距離を迅速に移動するために影界を利用することができる。影界はまた、他の次元界と隣接している。適切な呪文を使うことで、君は影界から他の世界を訪れることができる。影界は白と黒の世界である。周囲のものは色彩が抜け落ちてしまったように見える。それ以外の点では物質界と同じように見える。光源が無いにもかかわらず、多くの植物、動物、人型生物が影界を故郷としている。

影界は以下の特性を持つ：

- 魔力による変動性：影界の一部は常に他の次元界に流れ込んでいる。結果として、この次元界では目印となる地形があるにもかかわらず、精細な地図を描くことは、ほぼ不可能になっている。加えて、シャドウ・エヴォケーション や シャドウ・カンジュレーション のような特定の呪文は影界の基本的な構成物質を改変する。これらの呪文の影界における効能とパワーは、探検者にとっても原住クリーチャーにとっても極めて役立つ物である。
- 軽度な中立特性
- 魔法の増強：影界では（操影）の補足説明を持つ呪文が増強される。さらに、影界では特定の呪文が強力になる。シャドウ・カンジュレーション や シャドウ・エヴォケーション の呪文はそれらの呪文が模倣しようとした召喚術、力術の（20%ではなく）30%の強度を持つ。グレーター・シャドウ・カンジュレーション や グレーター・シャドウ・エヴォケーション は（60%ではなく）70%の強度を、そしてシェイズの呪文は元の呪文の（80%ではなく）90%の強度で召喚を行う。影界は闇の性質を持つにもかかわらず、暗闇を生成したり、使ったり、操作したりする呪文には何ら影響を及ぼさない。
- 魔法の阻害：[光] の補足説明を持っていたり、光や火を使ったり生成したりする呪文を影界で発動しようとするすると阻害される。影界ではすべての光源の効果範囲が半分になってしまうため、光を発する呪文は概して効果が弱まってしまう。

負のエネルギー界 Negative Energy Plane

負のエネルギー界には見るべきものはほとんど無い。暗く空虚な、無限の落とし穴であり、そこに落ち込んだ旅行者は次元界自体によって光と命を奪い去られるまで落下し続ける。負のエネルギー界は内方次元界の中で最も過酷な世界であり、生命を育んだり許容したりといったことから最も縁遠い。ここでは生命を吸収するエネルギーに完全耐性を持つクリーチャーしか生きることができない。

負のエネルギー界は以下の特性を持つ：

- 主観的重力方向
- 重度な負のエネルギー優勢：この次元界の中には軽度な負のエネルギー優勢でしかない地域もあり、そのような島状の部分には住人がいることが多い。

ギン優勢でしかない地域もあり、そのような島状の部分には住人がいることが多い。

- 魔法の増強：負のエネルギーを使用する呪文や擬似呪文能力は増強される。負のエネルギーを用いるクラス能力、たとえば負のエネルギー放出は、この能力に抵抗するためのセーブ難易度に +4 のボーナスを得る。
- 呪文の阻害：正のエネルギーを使用する呪文や擬似呪文能力は（キュア呪文を含む）阻害される。キャラクターはこの次元界においてはエネルギー吸収によってもたらされた負のレベルを回復するためのセーヴィング・スローに -10 のペナルティを受ける。

正のエネルギー界 Positive Energy Plane

正のエネルギー界には地表という者が無く、風の元素界に似た広大で開けた世界である。次元界を構成する全ての物が内包する力によって輝いている。この力は定命の者に扱える範疇を越えており、むしろ危険である。次元界の与える有益な性質にもかかわらず、個々は内方次元界の中で最も危険な場所の1つである。この次元界にいる防護されていないキャラクターの体内には正のエネルギーが無理矢理流し込まれ蓄積されていく。いずれ定命の者はその力を保持しておくことができなくなり、超新星に巻き込まれた小さな星屑のように焼き尽くされてしまうのである。正のエネルギー界への訪問は短期間に留め、かつ十分な防護をしていく必要がある。

正のエネルギー界は以下の特性を持つ：

- 主観的重力方向
- 重度な正のエネルギー優勢：この次元界の中には軽度な正のエネルギー優勢でしかない地域もあり、そのような島状の部分には住人がいることが多い。
- 魔法の増強：正のエネルギーを使用する呪文や擬似呪文能力（キュア呪文を含む）は増強される。正のエネルギーを用いるクラス能力、たとえば正のエネルギー放出は、この能力に抵抗するためのセーブ難易度に +4 のボーナスを得る。
- 呪文の阻害：負のエネルギーを使用する呪文や擬似呪文能力は（インフリクト呪文を含む）阻害される。

風の元素界 Plane of Air

風の元素界は上にも下にもただ空だけが広がっている空っぽな次元界である。風の元素界は内方次元界の中で最も快適で生き残りやすい場所である。そこにはありとあらゆる種類の飛行クリーチャーが住んでいる。実際、飛行できるクリーチャーはこの次元界では非常に有利である。飛行できない旅行者たちも、苦勞せずに生き残れる世界だが、それなりの不利を被ることになる。

風の元素界は以下の特性を持つ：

- 主観的重力方向：次元界の住人は自分自身で "下" の方向を決定する。他の存在の意識の力の影響下に無い物体は動かない。
- 風元素優勢
- 魔法の増強：[風] の補足説明を持っていたり、風や空気を使用したり、動かしたり、創造したりする呪文や擬似呪文能力（風の領域や精霊 [風] の血脈のものを含む）は増強される。
- 呪文の阻害：[地] の補足説明を持っていたり、地面や土を使用したり、創造したりする呪文や擬似呪文能力（地の領域や精霊 [地] の血脈のものやウォーター・エレメンタルや（水）の副種別を持つ来訪者の招来を含む）は阻害される。

地の元素界 Plane of Earth

地の元素界は土、石などの固体でできた世界である。用心を怠った旅行者はこの圧倒的な質量の只中で生き埋めになり、押し潰されて命を落とし、粉々になった痛いが後に続こうとする愚か者への警告として残るのみとなる。地の元素界はびっしりと固い物質の詰まった世界ではあるが、その密度は所によってさまざまであり、比較的柔らかい土でできた場所もあれば、もっと濃密で価値のある金属の鉱脈もある。

地の元素界は以下の特性を持つ：

- 地元素優勢
- 魔法の増強：[風] の補足説明を持っていたり、土や石を使用したり、動かしたり、創造したりする呪文や擬似呪文能力（地の領域や精霊 [地] の血脈のものを含む）は増強される。
- 呪文の阻害：[風] の補足説明を持っていたり、風や空気を使用したり、創造したりする呪文や擬似呪文能力（風の領域や精霊 [風] の血脈のものや、エア・エレメンタルや（風）の副種別を持つ来訪者の招来を含む）は阻害される。

火の元素界 Plane of Fire

火の元素界ではあらゆる物が燃えている。地面は常に形を変え続ける高密度の炎の板に過ぎない。大気は永遠に続く炎の嵐のせいで波打ち、もっともよく見かける液体はマグマである。海は液体の炎で満たされ、山々は溶けた溶岩を吐き出している。ここでは火は燃料や空気が無くても燃え続けることができるが、可燃物が持ち込まれたら、いとも簡単に焼き尽くされてしまう。

火の元素界は以下の特性を持つ：

- 火元素優勢
- 魔法の増強：[火] の補足説明を持っていたり、火を使用したり、動かしたり、創造したりする呪文や擬似呪文能力（火の領域や精霊 [火] の血脈のものを含む）は増強される。
- 呪文の阻害：[水] の補足説明を持っていたり、水を使用したり、創造したりする呪文や擬似呪文能力（水の領域や精霊 [水] の血脈のものや、ウォーター・エレメンタルや（水）の副種別を持つ来訪者の招来を含む）は阻害される。

水の元素界 Plane of Water

水の次元界は海底も無ければ海面も無い海であり、完全に液体で満たされ、乱反射する光によって照らされている。液体を呼吸する手段さえ確保できれば、内方次元界の中では旅行者にとって比較的快適な場所と言える。

この次元界の永遠の海の温度は氷点から沸点までさまざまであり、塩水の部分もあれば真水の部分もある。水は絶え間なく流動し、海流と潮の満ち引きにより攪拌されている。この次元界における恒久的な居住地は無限の液体の中を漂う漂流物やガラタの周囲に形成される。

水の元素界は以下の特性を持つ：

- 主観的重力方向：ここでの重力は風の次元界と似た形で働く。ただし水の次元界では風の次元界と比べて沈んだり浮いたりする速度が遅い（そして危険も少ない）。
- 水元素優勢
- 魔法の増強：[水] の補足説明を持っていたり、水を使用したり、動かしたり、創造したりする呪文や擬似呪文能力（水の領域や精霊 [水] の血脈のものを含む）は増強される。

• 呪文の阻害：[火] の補足説明を持っていたり、火を使用したり、創造したりする呪文や擬似呪文能力（火の領域や精霊 [火] の血脈のものやファイアー・エレメンタルや（火）の副種別を持つ来訪者の招来を含む）は阻害される。

エーテル界 Ethereal Plane

エーテル界は物質界やしばしば他の次元界とも併存する。エーテル界から物質界を見ることはできるが、色褪せた不明瞭な視界しかえられない。色彩はにじんで混ざり合い、輪郭はぼやけて見える。

エーテル界から物質界を見えるにも関わらず、物質界にいる者は普通エーテル界を見ることができない。通常はエーテル界にいるクリーチャーが物質界にいるクリーチャーを攻撃することはできないし、物質界にいるクリーチャーがエーテル界にいるクリーチャーを攻撃することはできない。物質界にいる者にとって、エーテル界を旅している者は不可視状態かつ非実態状態であり、全く音を立てない。

エーテル界は以下の特性を持つ：

- 無重力
- 通常の変動性：しかしこの次元界には変化させるべき物はほとんど無い。
- 軽度な中立属性
- 通常の魔法：呪文はエーテル界において通常通り機能するが、物質界には影響を及ぼさない。その唯一の例外は [力場] の補足説明を持つ呪文および擬似呪文能力と、エーテル界の存在に作用する防御術の呪文および擬似呪文能力である。物質界にいる呪文の使い手がエーテル界にいる敵を [力場] 呪文の目標にする場合、何らかの手段でその敵を感知していなければならない。物質界から発動した [力場] 呪文でエーテル界の敵を攻撃できるが、その逆を行うことはできない。[力場] による攻撃を含めて、いかなる魔法攻撃もエーテル界から物質界へ影響を及ぼすことはできないのである。

アストラル界 Astral Plane

アストラル界は内方次元界と外方次元界の間にあり、全ての次元界と隣接している。キャラクターが次元間ポータルを通ったり、自分の靈魂を他の存在の次元界に投射したりするときには、アストラル界を通過して移動している。同一の次元界で瞬間移動を行うような呪文も、ほんのわずかの間アストラル界に接触しているのだ。アストラル界は上にも下にも澄み切った銀色の空が広がる果てしない世界である。時折固体の物質があるものの、アストラル界のほとんどは果てしない、さえぎる物も無い空間である。

アストラル界は以下の特性を持つ：

- 主観的重力方向
- 無時間：加齢、飢え、渇き、災厄（病気、呪い、毒など）、自然治療はアストラル界では機能しないが、旅行者がアストラル界を離れると機能は再開する。
- 軽度な中立属性
- 魔法の増強：アストラル界で使用される全ての呪文および擬似呪文能力は、あたかも《呪文高速化》または《擬似呪文能力高速化》により強化されているかのように働く。すでに高速化されている呪文および擬似呪文能力、『そして魔法のアイテムからの呪文はこの作用を受けない。《呪文高速化》特技を用いた場合と同様、高速化した呪文または擬似呪文能力を発動できる回数は1ラウンド1回だけである。

アバドン (中立にして悪) Abaddon

うんざりするような空の下に広大な荒野が広がる領域であるアバドンは、絶えず黒い霧と、終わりの無い日食による陰鬱な黄昏に包まれている。有毒なスティクス川はアバドンに源を發し、ねじくれた蛇のように他の次元界へうねり流れていく。アバドンは恐らく外方次元界で最も危険な場所である。秩序と混沌との闘争にかかわりの無い純粋な悪のフィンドであるダイモンの故郷であり、彼らは滅亡と破壊を体現する。神に近い存在であるアークダイモンに率いられるダイモンは、魂を貪り喰らう者として大いなる彼方中で怖れられている。

アバドンは以下の特性を持つ： aits:

- 神力による変動性：アバドンにその領域がある神格は考えるだけで次元界に変化をもたらすことができる。
- 強度な悪属性
- 魔法の増強：(悪) の補足説明を持つ呪文や擬似呪文能力は増強される。
- 呪文の阻害：(善) の補足説明を持つ呪文や擬似呪文能力は阻害される。

アビス (混沌にして悪) The Abyss

ありえないほど分厚い玉ねぎの皮のように外方次元界を覆う、層を成す次元界アビスの入り口は、スティクス川の毒水によって囲まれた、外方次元界の最も外側にある巨大な渓谷や口を開けた裂け目にある。アビスの無限の階層は全ての外方次元界に接しており、またお互いに常に変動する通路によって結ばれている。アビスには一切のルールも法、秩序、そして希望も無い。アビスは濫用される自由と終わることの無い恐怖に満ちた悪夢の領域であり、欲望も苦痛の魔物めいた姿で存在する。アビスは大いなる彼方で最も古い存在の一つであるデーモンの無数の種族がひしめく場所なのだから。

アビスは以下の特性を持つ：

- 神力による変動性：アビスにその領域がある神格は、アビスそのものと同様に、考えるだけで次元界に変化をもたらすことができる。
- 強度な悪属性および強度な混沌属性
- 魔法の増強：(悪) または (混沌) の補足説明を持つ呪文や擬似呪文能力は増強される。
- 呪文の阻害：(善) または (秩序) の補足説明を持つ呪文や擬似呪文能力は阻害される。

エリシオン (混沌にして善) Elysium

飼い馴らせない自然と奔放な情熱に満ちた広大な地エリシオンは、恵み深い混沌の次元界である。個々には豊かな自由と自己充足であり、この次元界の住人であるアザータがそれらを体現している。エリシオンでは、無私の協力と激しい競争が荒れ狂う雷雨の勢いでせめぎあっているが、このような諍いによって勇気、創造性、善行をなすために規則や法律に妨げられることがないという高遠な理念が驕ることは無い。

エリシオンは以下の特性を持つ：

- 神力による変動性：エリシオンにその領域がある神格は考えるだけで次元界に変化をもたらすことができる。
- 強度な善属性および強度な混沌属性
- 魔法の増強：(善) または (混沌) の補足説明を持つ呪文や擬似呪文能力は増強される。
- 呪文の阻害：(悪) または (秩序) の補足説明を持つ呪文や擬似呪文

能力は阻害される。

ヘヴン (秩序にして善) Heaven

雲にそびえるヘヴン山は、外方次元界を見下ろしてそびえ立っている。名誉と同情心を兼ね備えたこの秩序の領域は、7つの階層に分かたれている。ヘヴンの山肌はよく計画された秩序だった都市と、小ざれいに耕された庭園や果樹園がたくさんある。ヘヴンの住人であるアルコンは、かつては定命のものとして存在していた者だが、秩序と善を同じ貴き理念の分かたることができない半面だとみなしており、混沌と悪の宇宙的な跳梁に立ち向かうために隊列を組む。

ヘヴンは以下の特性を持つ：

- 神力による変動性：ヘヴンにその領域がある神格は考えるだけで次元界に変化をもたらすことができる。
- 強度な善属性および強度な秩序属性
- 魔法の増強：(善) または (秩序) の補足説明を持つ呪文や擬似呪文能力は増強される。
- 呪文の阻害：(悪) または (混沌) の補足説明を持つ呪文や擬似呪文能力は阻害される。

ヘル (秩序にして悪) Hell

9層をなすヘルは計算高い悪が構築した迷宮であり、そこでは純化と調和した苦しみを与えられる。鋼鉄都市、燃え上がる荒野、凍てついた氷河、終わりなく噴火する火山など、ヘルは重なり合う9つの階層に分かれており、それぞれがアークデヴィルの悪意ある支配下にある。拷問、苦悶、苦痛はヘルでは避けられないものだが、それは悪意や欲望によるものではなく手段であり、慎重にたてられた大計画のためにヘルの下級デヴィルたちの注意深い監視の下に行われる。地獄の9階層は、上から順にアヴェルヌス、ディス、エレプス、プレグトン、スティギア、マーレボルジェ、コキュートス、カニア、ネツソスである。

ヘルは以下の特性を持つ：

- 神力による変動性：ヘルにその領域がある神格は考えるだけで次元界に変化をもたらすことができる。
- 強度な悪属性および強度な秩序属性
- 魔法の増強：(悪) または (秩序) の補足説明を持つ呪文や擬似呪文能力は増強される。
- 呪文の阻害：(善) または (混沌) の補足説明を持つ呪文や擬似呪文能力は阻害される。

リンボ (混沌にして中立) Limbo

束縛できない混沌と、利用されていない可能性に満ちた環境からできた広大な大洋は外方次元界のそれぞれと隣接している。これが、美しく危険な真の無限、リンボ (辺獄) である。他の次元界の全てはその底知れぬ深みから生まれ、いつか全ての被造物はその無秩序な深みに帰るだろう。リンボの形なき海が他の次元界の岸辺に打ち寄せるところでは、その物質が幾分か安定したものを入れ替わっていき、そのような境界線が旅をするのは最も安全な場所だが、リンボの混沌で歪められた住人に脅かされる危険ははらんでいる。次元界の深みに向かうほど、リンボの住人であるプロティアンが始原の混沌の中で舞い、測り知れないほど気ままに混沌物質を創造し、破壊している。

リンボは以下の特性を持つ：

- 主観的重力方向および通常重力：リンボの中で安定しているいく

つかの島状の場所では重力は通常通り働いている可能性が比較的高い（下はその中心に向かっている）。それ以外は全て、重力は主観によって方向が決まる。

- 不規則な時間流
- 動的な変動性
- 強度な混沌属性
- 魔法の暴走および通常の魔法：リンボの中で安定しているいくつかの島状の場所では、魔法は通常通り働いている可能性が比較的高い。それ以外の場所は魔法の暴走特性を持つ。

ニルヴァーナ（中立にして善） Nirvana

ニルヴァーナはエリュシオンとヘヴンという両極の間にある偏りの無い楽園である。驚倒するような山、うねるような丘、深い森は、すべて牧歌的な楽園という来訪者の期待に沿うようなものであるが、ニルヴァーナには啓発に導くような神秘もまた存在する。ニルヴァーナは贖罪と啓蒙を求める全ての者のための避難所であり安息所である。ニルヴァーナの住人であるアガシオンはニルヴァーナの謎めいた力を守るため自らの成道を遅らせている者であり、またセレスチャルたちは全次元界で悪の勢力と戦っている。

ニルヴァーナは以下の特性を持つ：

- 神力による変動性：ニルヴァーナにその領域がある神格は考えるだけで次元界に変化をもたらすことができる。
- 強度な善属性
- 魔法の増強：（善）の補足説明を持つ呪文や擬似呪文能力は増強される。
- 呪文の阻害：（悪）の補足説明を持つ呪文や擬似呪文能力は阻害される。

パーガトリー（真なる中立） Purgatory

あらゆる魂は大いなる彼方での最終的な運命の地に送り込まれるため、裁きを受けるためにパーガトリー（煉獄）を通過する。死者の裁きのための無味乾燥で音が響きわたる法廷とともに、パーガトリーの陰鬱な領域には広大な墓地と荒野がある。パーガトリーはアイオンの故郷である。彼らは存在の二元論的な性質を体現する者であり、常にお互いに、あるいは自ら自身と常と争ったり手を結んだりしている。

パーガトリーは以下の特性を持つ。

- 無時間：加齢、飢え、渇き、災厄（病気、呪い、毒など）、自然治癒はパーガトリーでは機能しないが、旅行者がパーガトリーを離れると機能は再開する。
- 神力による変動性：パーガトリーにその領域がある神格は考えるだけで次元界に変化をもたらすことができる。
- 強度な中立属性
- 魔法の増強：（死）の補足説明を持つ呪文や、擬似呪文能力や死や安息の領域の呪文や擬似呪文能力は増強される。

ユートピア（秩序にして中立） Utopia

ユートピアはリンボの混沌とアビスの無数のデーモン軍団に立ち向かう秩序の砦である。永遠の完全性の巨大都市ユートピアの街路と建築物は建築学と美学の模範であり、全ての物が秩序立てられ偶然に起きることは何も無い。ユートピアを支配する単独の種族という者は無いが、アクシオマイトとイネヴィタブルがここを故郷とし、彼らの完全なる都市を拡張するため永遠の努力を続けている。

ユートピアは以下の特性を持つ。

- 有限の形状
- 神力による変動性：ユートピアにその領域がある神格は考えるだけで次元界に変化をもたらすことができる。
- 強度な秩序属性
- 魔法の増強：（秩序）の補足説明を持つ呪文や擬似呪文能力は増強される。
- 呪文の阻害：（混沌）の補足説明を持つ呪文や擬似呪文能力は阻害される。

居住地

居住地 (Settlements in Play)

居住地人口区分

居住地の人口は GM の決定に任されているが、君はどれだけの人々がその都市に住んでいるのかを決めるために居住地のタイプを使うことができる。居住地に住んでいる人々の実際の数がゲームのプレイには何の影響も与えないので、君が選択する数はおおよそ飾りのような物である。下に示された値を君のキャンペーンに適するように調整してよい。

居住地のタイプ	
集落	20 以下
小村	21 ~ 60
村	61 ~ 200
小さな町	201 ~ 2,000
大きな町	2,001 ~ 5,000
小さな都市	5,001 ~ 10,000
大きな都市	10,001 ~ 25,000
巨大都市	25,000 超

もちろんゲームにおける居住地を扱う最良の方法は、それを綿密に計画し、全ての都市と家を設置し、全ての NPC に名前をつけ、全ての建造物を地図に書くことである。しかし居住地は君のゲームで特色をなすであろう物の中で最も複雑な場所であり、完全に詳細なものを見通すことは躊躇させられることである。とりわけ PC たちが複数の居住地を訪れるような場合には。

以下に示されているのはゲーム上で居住地をより能率よく取り扱うための基本的なルールである。本質的にこれらのルールは居住地をほとんど完全なデータ・ブロックを有するキャラクターのように扱う。これらのルールを使用することで、迅速かつ効率的に居住地のための重要なデータを作り出すことができ、このデータによってプレイヤーと居住地の相互関係の多くを取り扱うことができる。

特に大きな都市については、1つの都市の中の異なった街区を表すために複数の居住地データ・ブロックを用いてもよい。これによって1つの都市の城壁の中でのはっきりした特徴を持つ隣人たちを持てるようになる。GM は自らが望む都市を作り出すために自由に他の新しい要素を付け加えるべきである。君自身の居住地の詳細を記録するために GameMastery Guide の末尾に居住地シートを収録している。

居住地データ・ブロック The Settlement Stat Block

居住地のデータ・ブロックは以下のように記述される。

名称：居住地の名称が最初に書かれる。

属性およびタイプ：居住地の属性はその市民と政府の一般的な属性である。そこに住んでいる各人はいかなる属性でもありうるが、市民の多数は居住地全体の属性から1段階までずれた範囲内にいるべきである。属性は都市の修正値に影響する。タイプは居住地の属するサイズのカテゴリーであり、集落、小村、村、町（小さな町または大きな町）、都市（小さな都市または大きな都市）、巨大都市である。ほとんどの場合、ルールでは実際の人口よりも居住地のタイプの方だけを使う。居住地のタイプはそのデータの多くを決定する（表：居住地のデータ参照）。

修正：居住地はその内部で行われた特定の技能判定に適用される6種の修

正値を有する。居住地の当初の修正値はそのタイプによって決定される。この値はさらに居住地の属性、政治体制、特性、欠点によって修正される。居住地修正を君のゲームに導入することは、PC たちが新しい町や都市を訪れるたびに変わる修正が加わることで技能判定をいくらか複雑にするであろうことに注意すること。これらの修正値を用いることは選択ルールと考えること。

特性：全ての居住地はそのデータを修正するいくつかの特性を有する。特性は居住地にとっての特技であると考えられる。居住地のタイプによってどれだけの特性を持つことができるかが決まる。

危険：居住地の危険値はその居住地で生活することがどれほど危険かについて一般的な観念を与えてくれる数値である。d% を使用し低い脅威度から高い脅威度まで並べている遭遇表を使っている場合は、居住地の危険値を遭遇表のダイス・ロールへの修正値として用いること。居住地の危険値はそのタイプによる。

欠点：居住地の被る欠点はこの行に表されている。居住地は君がそう望むだけの任意の数の欠点を有することができるが、ほとんどの居住地は欠点を持たない。

政治体制：この項目はその居住地がどのように管理され統治されているかを表す。居住地の政治体制のタイプはそのデータに影響を及ぼす。

人口：この数値は共同体の人口を表す。正確な数値は流動的であることに注意すること。居住地の実際の人口は市の日には増え、冬の間は減少する。この数値は居住地の平均人口を表す。この数値は一般的にプレーヤー以上の物ではないことに注意。実際の総人口は変動するものであり、この数値をルールで縛ることに意味がないからである。居住地の総人口の後には、括弧の中に種族の混成の内訳が書かれている。

著名な NPC：ここには都市の中で生活している著名な NPC たちが表されている。共同体の中での役割によって分類され、それに続いて名前、属性、性別、種族、クラス、レベルが括弧の中に書かれている。

基本価格および購入上限：これは魔法のアイテムの入手するための共同体の基本価格を gp で表す。この値以下の価格のアイテムをその共同体で販売しているのを難なく発見できる可能性が75%である。あるアイテムが入手できなかった場合は、そのアイテムが入手可能になったか決定するための新たな判定を1週間後に行うことができる。居住地の購入上限はその居住地の店が PC たちから何らかの単独のアイテムを購入するために費やすことができる金銭の最大値である。PC たちが居住地の購入上限を超えるような価格のアイテムを売ろうとする場合は、そこに留まって低い価格で売るか、より大きな都市に旅をするか、あるいは（GM が許可すれば）その都市のディープな地帯で特別な買い主を探すか、いずれかである。居住地のタイプによって購入上限は決定される。

呪文：魔法のアイテムと違い、他人を雇って呪文をかけてもらう場合は、町の基本価格とは別に表されている。呪文はその町で利用できる術者のレベルによって制限されるからである。この行は町で術者から掛けてもらえる最高レベルの呪文を表している。町の基本的な呪文レベルはそのタイプによって決まる。

下級アイテム／中級アイテム／上級アイテム：この行は居住地の基本価格を超える魔法のアイテムで購入可能な物の数を表す。いくつかの都市のデータ・ブロックでは入手可能なアイテムのダイス数の後の括弧の中に実際のアイテムが列記されている。この場合、これらのプレロールド・リソースは、PC たちが最初にその都市を訪れた際に、その魔法のアイテムが販売されているものとして使用することができる。PC たちが後日その都市

を再訪した場合は、君が適当であると思うように新しいアイテムをロールして加えることができる。

表：共同体データ

タイプ	修正	特性	危険	基本価格	購入上限	呪文
集落	-4	1	-10	50 gp	500 gp	1st
小村	-2	1	-5	200 gp	1,000 gp	2nd
村	-1	2	0	500 gp	2,500 gp	3rd
小さな町	0	2	0	1,000 gp	5,000 gp	4th
大きな町	0	3	5	2,000 gp	10,000 gp	5th
小さな都市	+1	4	5	4,000 gp	25,000 gp	6th
大きな都市	+2	5	10	8,000 gp	50,000 gp	7th
巨大都市	+4	6	10	16,000 gp	100,000 gp	8th

表：入手可能な魔法のアイテム

共同体のサイズ	基本価格	下級	中級	上級
集落	50 gp	1d4 items	—	—
小村	200 gp	1d6 items	—	—
村	500 gp	2d4 items	1d4 items	—
小さな町	1,000 gp	3d4 items	1d6 items	—
大きな町	2,000 gp	3d4 items	2d4 items	1d4 items
小さな都市	4,000 gp	4d4 items	3d4 items	1d6 items
大きな都市	8,000 gp	4d4 items	3d4 items	2d4 items
巨大都市	16,000 gp	*	4d4 items	3d4 items

* 巨大都市ではほとんど全ての下級の魔法のアイテムが入手可能である

居住地修正 Settlement Modifiers

居住地での生活は6種の修正によって表現される。それらは都市の中での特定技能の使用に修正を与える。

退廃：退廃は居住地の官吏に賄賂がどれだけ通用するか、その市民がどれほど誠実か、都市の中でどれほどが犯罪を通報するかを表している。居住地の退廃修正は都市の管理と衛兵に対する全ての〈はったり〉判定と戸外で行う全ての〈隠密〉判定（建造物の中や地下で行う者は含まれない）を修正する。

犯罪：犯罪は居住地の無法さを表す。低い犯罪修正を有する居住地は比較的安全であり、暴力的な犯罪は稀であるか知られてもいないが、高い犯罪修正を有する居住地は強大な盗賊ギルドがあるかもしれないし暴力沙汰で重大な問題を抱えているかもしれない。居住地の犯罪修正の水準がもたらす雰囲気により、〈はったり〉やすりのために行われる〈手先の早技〉を避けるための〈真意看破〉判定に修正を受ける。

経済：居住地の経済修正はその商業の健全さと成功している市民の富を示す。低い経済修正は必ずしも都市が貧困であることを意味しない。単に町で商業がほとんど行われていないか比較的時給自足的であることを示しているだけかもしれない。高い経済修正を有する町には常に大きな市場と多くの店がある。居住地の経済修正は市民が金を稼ぐ助けとなり、そのため収入を得るための全ての〈製作〉、〈芸能〉、〈職能〉判定に修正を与える。

法治：法治は居住地の法と布告がどれほど厳格であるかを表す。低い法治修正を有する居住地は必ずしも犯罪が多発していることを意味しない。実際低い法治修正は通常は単に犯罪が非常に稀で防御の必要がほとんどないことを示している。高い法治修正は居住地の警護が非常に注意深く、厳重で、よく組織されていることを示す。町の法治修正が高くなるほど市民が暴力を示された時の反応が臆病になる傾向がある。居住地の法治修正は敵に友好的に振舞うことを強要する時の〈威圧〉判定、統治機構の官吏に対する〈交渉〉判定、町の衛兵にたよるために行う〈交渉〉判定に適用される。

衛兵！ 衛兵！：遅かれ早かれPCたちが町の衛兵を頼ろうとしたり、代わりに市民がそうするようになることは避けられない。衛兵を呼ぶには居住地の法治修正を修正値とする〈交渉〉判定が必要である。衛兵を呼ぶに

は難易度5の判定だけである。成功すれば、衛兵は通常1d6分後にその場に到着する。〈交渉〉判定が難易度5を5ポイント超える（切捨て）ごとに到着時間は1分短縮される。到着時間が1分を下回った場合は、減少する時間の単位は1ラウンドになる。例えば、パーティーのウィザードが強盗に襲われ衛兵を呼んだ。〈交渉〉判定の結果は23であり、GMは1d6で2を振って衛兵が到達するまでにどれだけかかるかを決定した。ウィザードのダイス目は必要な値を越えて3回分の短縮を出しているため、2分間の待ち時間は8ラウンドに短縮される。

情報：居住地の情報修正は市民が訪れた者とどれくらいお喋りをしたがるかを表すだけでなく、どれほど図書館を利用したり賢者と接触したりできるかも表す。低い上方修正は居住地の市民が愚かであることを意味するわけではなく、彼らが口を閉ざしているか、単に情報源が欠けていることを意味する。居住地の情報修正は情報収集のための〈交渉〉判定と、図書館を使って調べ物をするための都市の情報源を使用した〈知識〉判定に適用される。

社交：社交修正は居住地の市民がどれほど心を開いていて洗練されているかを表す。低い社交修正は市民の多くが町の外の者に偏見を抱えているか過度に疑い深いことを意味している。高い社交修正は市民が多様性と普通でない訪問者に慣れており、洗練された会話をしようという試みに対してよい反応を返してくることを意味する。居住地の社交判定は全ての〈変装〉判定と、統治機構の官吏でない者の態度を変えるための〈交渉〉判定に適用される。

居住地の属性 Settlement Alignment

居住地の属性は共同体の一般的な個性と傾向を叙述するだけでなく、その修正に影響を及ぼす。居住地の属性がいずれかの秩序であれば、その法治修正が1上昇する。いずれかの善であればその社交修正が1上昇する。いずれかの混沌であれば犯罪修正が1上昇する。いずれかの悪であれば退廃修正が1上昇する。中立であればその情報修正が1（新なる中立の都市ならば2）上昇する。属性は居住地の経済修正を修正することはない。

居住地の政治体制 Settlement Government

国家と同様、街や都市も権力中枢によって統治される。居住地の権力中枢はフレーバーや共同体のイメージを作るだけでなく、その修正値に影響する。居住地の権力中枢として以下のものから1つを選択すること。

独裁制：人々によって選ばれた1人の個人が共同体を支配する。この指導者の実際の称号はさまざまである。市長、町長、領主、さらには公や大公のような王族の称号が一般的である（修正無し）。

合議制：しばしばギルドマスターや貴族の一員などによってなる評議会が居住地を導く（法治+2、情報+2、社交+4）

魔法制：高僧、大魔術師、さらには魔力を持ったモンスターのような強大な魔法の力を持った個人または集団が共同体を導く（退廃-2、情報+2、社交-2；共同体で掛けてもらえる呪文の上限が1上昇する）。

君主制：共同体の支配者は居住地の支配権を握ったか受け継いだ1人の個人である（退廃+2、犯罪-2、法治+2、社交-2）。

秘密組織制：非公式または盗賊ギルドのような非合法の集団が居住地を支配している。秘密を守るために操り人形の指導者を立てるかも知れないが、その集団の構成員が町の裏で糸を引いている（退廃+2、犯罪+2、経済+2、法治-6）。

居住地の特性 Settlement Qualities

居住地はしばしば通常ではない特性を有し、独特な存在となる。以下に共同体のデータに更なる修正を与えるいくつかの異なった特性を示す。居住地のタイプはどれだけの数の特性を有することができるかを決定する。ひとたび特性を選択した後は、変更することはできない。

以下の特性の多くは町の基本価格や購入上限を、その町の基本価格に対するパーセンテージとして変更することに注意。町がこの種の特性を複数有する場合は、修正のパーセンテージを合計し、それから総パーセンテージによって基本価格を増加させること。1つずつパーセンテージを適用していくわけではない。

学芸：居住地には学校、訓練所、あるいは名高い大学がある（情報+1、共同体で掛けてもらえる呪文の上限が2上昇する）。

聖地：居住地には神殿、寺院、1つあるいは複数の宗教にとって非常に重要な地がある。居住地の人口は信仰呪文の使い手の比率が高い（退廃-2、共同体で掛けてもらえる呪文の上限が2上昇する）。

島国根性：居住地は物理的または精神的に孤立している。その市民たちは猛烈にお互いに対して忠実である（犯罪-1、法治+1）。

魔法適性：居住地はその立地のために術者たちの天国となっている。複数の地脈の収束点にあたり、あるいはよく知られた魔法的な場所の近くにあるなどである（基本価格が20%上昇、購入上限が20%上昇、共同体で掛けてもらえる呪文の上限が2上昇する）。

悪名：居住地は（望もうと望まないと）無法者の巣窟と評判である。盗賊、悪漢、殺し屋がここでは非常に普通に見られる（犯罪+1、法治-1、危険+10、基本価格が30%上昇、購入上限が50%上昇）。

敬虔：居住地は住人の高い品性、友好的な精神、ある神格への深い帰依（この神格は共同体と同じ属性を有していなければならない）で知られている（共同体で掛けてもらえる呪文の上限が1上昇する。共同体の公的信仰から1段階を越えて属性がずれているいかなる信仰も、良くても歓迎はされず、悪ければ違法となる。違法な神格の信者であることが明白な者は物品やサービスを購入するのに通常の価格の150%を支払わなければならない、嘲り、侮蔑、さらには暴力を受ける可能性がある）。

繁栄：居住地は交易の交差点である。商人は富裕で市民はよい生活をしている（経済+1、基本価格が30%上昇、購入上限が50%上昇）。

種族的不寛容：共同体は括弧の中に表された1種またはそれ以上の種族に対する偏見を有する（その種族の構成員は物品やサービスを購入するのに通常の価格の150%を支払わなければならない、嘲り、侮蔑、さらには暴力を受ける可能性がある）。

噂好きな市民：詮索とゴシップを過度に好む。この居住地で起きた事で誰にも知られずにおける事はほとんどない（情報+1、社交-1）。

戦略要地：居住地は重要な街道の交差点や水深の深い港の近隣にあたり、あるいは隘路や橋の守りとして扱われている（経済+1、基本価格が10%上昇）。

迷信深い：共同体は魔法や説明できない者に深く拭い去れない恐怖を抱いているが、この恐怖のために市民たちはお互いと居住地に対してより献身的で忠実となっている（犯罪-4、法治+2、社交+2、共同体で掛けてもらえる呪文の上限が2減少する）。

千客万来：共同体は訪問者を幅広く遠方から引き寄せる何らかの目印やイベントを有している（経済+1、基本価格が20%上昇）。

居住地の欠点 Settlement Disadvantages

居住地はそのデータを強化する特性を持つことができるように、欠点によって害を被ることもありうる。共同体が被る欠点の数に制限はないが、ほとんどは欠点を有しない。疫病のような欠点を持つ居住地は遠からず崩壊するからである。欠点はあるイベントや、強力または影響力を持つNPCやPCの行動の結果として発生する。同様にクエストを行ったり素晴らしい行いをなし遂げることで、一団の英雄たちが居住地の欠点を取り除くことができる。いくつかの欠点を以下に示す。

無秩序：居住地には指導者がいない。このタイプの共同体はしばしば短命で危険である（居住地の政治体制と置き換え、政治体制の修正を取り除く。退廃+4、犯罪+4、経済-4、法治-6、社交-4、危険+20）。

呪い：何らかの形の呪いが都市を苦しめている。市民は暴力に走る傾向があるかもしれないし、不運に苦しめられているかもしれない、疫病の感染に冒されるかもしれない（修正の1つを選択し、その値を4減少させる）。

襲撃：強力な集団やモンスターがその都市を狩場として使っている。市民は恐怖の中で生活し、必要がなければ街路に出るのを避ける（経済-4、法治-4、社交-4、危険+20、基本価格が20%減少）。

貧困：いくつかの要素のため、居住地は困窮している。貧困、飢饉、疫病が蔓延している（退廃+1、犯罪+1、基本価格と購入上限が50%減少する。入手可能な魔法のアイテムが半分になる）。

疫病：共同体は長引く伝染病に苦しめられている（全ての修正に-2、基本価格が20%減少、伝染性の病気を1つ選択すること。PCが病気にさらされる1日ごとに5%の確率で病気に感染することを避けるための頑健セーブを行わなければならない）。

居住地のサンプル Sample Settlements

都市を楽しく過ごせ、それ自体も面白いように準備し、十分に計画することはよいことだが、PCが訪れるかもしれないすべての街と都市に専用の居住地データ・ブロックを用意することは必ずしも可能わけではない。時としてPCたちは次のダンジョンにまっすぐ向かう代わりに物資を求めて寄り道することを決め、他の時には新たに得た分捕り品を売り払うことを最優先とする。以下のサンプル居住地はまさにそのような時のためにデザインされた。特定の名前をつけるかわりに、これらのサンプル居住地はどんな種類の居住地でどこに位置しているかを示す一般的な名称をつけられている。

エルフの町 Elven Town

混沌にして善の小さな町

退廃-2；犯罪+1；経済+0；法治+0；情報+2；社交-1

特性 魔法適性、種族的不寛容（ドワーフ、ハーフオーク、人間）

危険+0

統計

政治体制 魔法制

人口 1,300（エルフ 1000、ノーム 100、ハーフエルフ 100、その他 100）

著名な NPC

大魔術師タランダレル・イラリオン（中立にして善の男性のエルフ ウィザード 14）

屎尿掃除人ハラク（混沌にして中立の男性のハーフオーク ドルイド 4）

高名な盗賊 " 緋色の薔薇 " (混沌にして中立の女性のハーフエルフ ローグ 7)

市場

基本価格 1,200 gp ; 購入上限 6,000 gp ; 呪文 7nd

下級アイテム 3d4 ; 中級アイテム 1d6 ; 上級アイテム -

活気のない交差点の集落 SLEEPY CROSSROADS THORP

秩序にして善の集落

退廃 - 4 ; 犯罪 - 4 ; 経済 - 4 ; 法治 - 6 ; 情報 - 5 ; 社交 + 1

特性 戦略要地

危険 - 10

統計

政治体制 合議制

人口 16 (人間 13、ハーフリング 2、ドワーフ 1)

著名な NPC

地主兼宿屋の主人ジェイケン・ホールズ (秩序にして善の女性の人間 バード 4)

鍛冶屋エルラン・ウルンスト (秩序にして中立の男性のドワーフ エキスパート 4 / ウォリアー 1)

交易所の主人 Mr. ハーレン・ノート (中立にして悪の男性の人間 エキスパート 2)

市場

基本価格 55 gp ; 購入上限 500 gp ; 呪文 1st

下級アイテム 1d4 ; 中級アイテム - ; 上級アイテム -

さびれた漁村 Failing Fishing Village

秩序にして中立の村

退廃 + 0 ; 犯罪 - 4 ; 経済 - 1 ; 法治 + 2 ; 情報 + 1 ; 社交 + 0

特性 噂好きの市民、迷信深い

危険 + 0 欠点 貧困

統計

政治体制 独裁制

人口 70 (人間 63、ハーフリング 6、ハーフエルフ 1)

著名な NPC

村長タナー・バスケン (秩序にして善の男性の人間 エキスパート 3)

保安官イラ・スキーン (秩序にして中立の女性の人間 ファイター 1 / レンジャー 3)

" 浜辺の波飛沫 " スースセイヤー (真なる中立の男性の人間 ドルイド 2)

市場

基本価格 250 gp ; 購入上限 1,250 gp ; 呪文 1st

下級アイテム 1d4 ; 中級アイテム 1d2 ; 上級アイテム -

首都 Capital City

中立の大きな都市

退廃 + 0 ; 犯罪 + 2 ; 経済 + 5 ; 法治 + 2 ; 情報 + 5 ; 社交 + 2

特性 学芸、聖地、繁栄、戦略要地、千客万来

危険 + 10

統計

政治体制 独裁制

人口 18,000 (人間 14,000、ドワーフ 1,000、ハーフリング 1,000、エルフ 500、その他 1,500)

著名な NPC

衛兵隊長ジランダ・ホリス (秩序にして中立の女性の人間 ファイター 5)

司祭ファロール・ボルックス (秩序にして善の男性の人間 クレリック 10)

市長アルトン・ラルデラック (真なる中立の男性の人間 アリストラート 4)

市場

基本価格 12,800 gp ; 購入上限 75,000 gp ; 呪文 9th

下級アイテム 4d4 ; 中級アイテム 3d4 ; 上級アイテム 2d4

盗賊都市 City of Thieves

混沌にして中立の小さな都市

退廃 + 3 ; 犯罪 + 5 ; 経済 + 4 ; 法治 - 6 ; 情報 + 3 ; 社交 + 1

特性 学芸、悪名、種族的不寛容 (ハーフリング)、千客万来

危険 + 15

統計

政治体制 秘密組織制

人口 10,000 (人間 6,000、ハーフリング 1,500、ハーフオーク 1,000、ドワーフ 750、その他 750)

著名な NPC

犯罪王ケイマス・リックス (中立にして悪の男性のハーフオーク ファイター 2 / ローグ 6)

魔術師学校の学長アラマンダラ・タライス (真なる中立の女性の人間 ウィザード 13)

傀儡の市長パヴォ・タンボール (秩序にして悪の男性の人間 アリストラート 2)

市場

基本価格 6,000 gp ; 購入上限 37,500 gp ; 呪文 7th

下級アイテム 4d4 ; 中級アイテム 3d4 ; 上級アイテム 1d6

ドワーフの交易都市 Dwarven Trade Town

秩序にして善の大きな町

退廃 + 0 ; 犯罪 + 0 ; 経済 + 2 ; 法治 - 1 ; 情報 - 2 ; 社交 + 5

特性 敬虔、繁栄、戦略要地

危険 + 5

統計

政治体制 合議制

人口 2,500 (ドワーフ 2000、人間 400、その他 100)

著名な NPC

鍛冶場の父グンダル・ドルグラン (秩序にして善の男性のドワーフ クレリック 12)

ギルドの女主人ビルダ・ケルダム (秩序にして中立の女性のドワーフ アリストラート 3 / エキスパート 3)

民兵隊長カルナグ・トスク (中立にして善の男性のドワーフ ファイター 4)

市場

基本価格 2,800 gp ; 購入上限 15,000 gp ; 呪文 6nd

下級アイテム 3d4 ; 中級アイテム 2d4 ; 上級アイテム 1d4

不気味な辺境の集落 Creepy Backwoods Hamlet

秩序にして悪の小村

退廃 + 1 ; 犯罪 - 5 ; 経済 - 2 ; 法治 + 1 ; 情報 - 1 ; 社交 - 8

特性 島国根性

危険 - 5 欠点 呪い

統計

政治体制 君主制

人口 23 (人間 23)

著名な NPC

家父長ハムス (混沌にして悪の男性の人間 レンジャー 3)

村の愚か者ハムスジュニア (混沌にして中立の男性の人間 バーバリアン 1)

魔女なる母トウイクト (混沌にして中立の女性の人間 アデプト 4)

市場

基本価格 200 gp ; 購入上限 1,000 gp ; 呪文 2nd

下級アイテム 1d6 ; 中級アイテム - ; 上級アイテム -

謀略の都市国家 City – State of Intrigue

秩序にして悪の巨大都市

退廃 + 7 ; **犯罪** + 5 ; **経済** + 2 ; **法治** + 0 ; **情報** + 5 ; **社交** + 1

特性 聖地、悪名、繁栄、嗜好きの市民、戦略要地、千客万来

危険 + 20 欠点 無秩序

統計

政治体制 無秩序

人口 55,000 (人間 31,000、ハープリング 10,000、エルフ 8,000、ハーフエルフ 2,000、ノーム 1,000、その他 3,000)

著名な NPC

風間の多い名士ヴィヴィアナ・ダートムーア (秩序にして悪の女性の人間 アリстокラート 4 / ソーサラー 3)

無力な女王レгент・コーデラ (秩序にして善の女性の人間 アリстокラート 3)

社会批評家ナーキル・シャープタング (混沌にして中立の男性のハーフエルフ バード 6)

市場

基本価格 27,200 gp ; 購入上限 200,000 gp ; 呪文 8th

下級アイテム 全て ; 中級アイテム 4d4 ; 上級アイテム 3d4

海戦

水 Water

水は文明を可能にした偉大な物であり、また文明の偉大な破壊者でもある。水なしで生命は存在し得ない。交易も旅行も水の存在によってはるかに容易な物となる。しかし水はまた個人レベルで人を溺れさせたり集団を洪水や津波で殺することもできる。陸上の生命は水に依存しているが、同時にそれを恐れている。それは陸が見えないところまで漕ぎ出そうとする旅人待つ怪物や恐ろしい運命の話が海そのものと同じほど古くからあることで明らかだ。冒険を行うのに、曲がりくねった川や外洋の海上、深い海の底の世界よりもよい場所があるのか？

水界の冒険 Aquatic Adventures

水界の冒険は水が主たる地域の特徴となっている場所ならどこでも起こる。これは沼地、湖沼、海、水の次元界などを含む。水界の冒険はもちろん PC たちが水中で呼吸できる能力を持つことを要しない。低レベルの冒険者にとって水の障害地域を解決することは冒険に適度のサスペンスと危険を加味する。

水界環境への適応 Adapting to Aquatic Environments

Pathfinder RPG Core Rulebook に示されている 水中戦闘 のルールは、ほとんどの PC のようにこの危険な環境に生来適応していないクリーチャーに適応される。さらなる水界環境の冒険や深海探査には PC が冒険を続けるためには疑う余地なく魔法の使用が必要である。ウォーター・ブレスリング は明らかに有用であり、また エンデュア・エレメント も温度の面で助けになる。圧力ダメージは フリーダム・オヴ・ムーヴメント のような効果で完全に回避できる。しかし ポリモーフ 呪文で取る姿が水棲のものであれば、水中では最も有用となるだろう。

生来的適応：(水棲) の副種別を有するクリーチャーは水中で呼吸することができ、クリーチャーの典型的な生息環境で見られる水温から影響を受けない。水棲のクリーチャーと行きこらえの能力を持つクリーチャーは圧力のダメージにより大きな抵抗力を持つ。ある深度から瞬間的に別の深度に移動させられない限り圧力から来るダメージを受けることはない(このような場合、圧力効果に対する頑健セーブを 5 回連続で成功した後には圧力の変化に適応する)。

船での冒険 Nautical Adventures

水界はまた独特のゲーム体験のための舞台を提供することができる。そのようなシナリオでは、水中の冒険の効果と危険は水面の障害によって置き換わる。PC やその敵はその範囲を航海するために船やボートのような乗り物を使用しているからである。ほとんどの部分、船での冒険は通常通り解決され、船の甲板上で起こる戦闘は陸上で起こるものとほとんど同一である。戦闘が嵐や時化の間で起こった場合は船の甲板は移動困難な地形として扱う。術者の集中力判定の天候や甲板の動きによる効果を計算に入れるのを忘れないこと (Pathfinder RPG Core Rulebook 206 ~ 207)。

海戦 Fast-Play Ship Combat

船自体が戦闘の一方となる場合は、物事はもっと通常とは違ってくる。以下のルールは船舶戦闘の複雑さの全てを正確にシミュレートしているわけではないが、それが船対船の戦いであっても船と海のモンスターとの戦いであっても、船での冒険の間にこのような状況が不可避免的に発生した場

合に解決するための迅速かつ簡単なルールを提供する。

準備：どのようなタイプの船が戦闘に巻き込まれているかを決定すること(表 7 - 49: 船舶データを参照)。戦闘が起こった水域を表すために、空白の大きな戦闘マットを使用する。1 マスは 30 フィートの距離に対応する。各船をあらわすために適切なマス目を選んでマーカーを置く(ミニチュアのおもちゃの船は素晴らしいマーカーとなる。ほとんどのホビーショップで入手できる)。

戦闘開始：戦闘が始まった場合 PC (そして重要な NPC の仲間) は通常通りイニシアチブ判定をすることができる。船自体は仙著のイニシアチブの結果移動と攻撃を行う。戦闘している船のいずれかが移動を搬送に頼っている場合は風が吹いている方向を 1d8 を振り、外れた飛散武器のガイドライン (Core Rulebook 202) に従って決定する。

移動：キャプテンのイニシアチブ値の時点で、船は最小限の乗組員を満たしている限り、船長の移動相等アクションとして 1 ラウンドの間現在の速度で移動することができる(あるいは全ラウンド・アクションとして移動速度の 2 倍で移動できる)。船はその最高速度まで 1 ラウンドに 30 フィートまで加速または減速できる。それ以外に、船長は 1 回の標準アクションとして方向を変えることができる(一度に 90 度まで)。船はターンの開始時のみ方向を変えることができる。

攻撃：船の最小限の乗組員を越える乗組員は攻城兵器の要員として割り当てることができる。攻城兵器は船長のイニシアチブ値で攻撃する。

また船は最小乗組員数を満たしている場合、目標に衝角戦闘を試みることができる。衝角戦闘のためには、船は最低 30 フィートの速度で移動し、目標に隣接したマス目にその船先をおいて移動終了しなければならない。そして船の船長は〈職能：水夫〉判定を行う。この判定が目標の AC 以上だった場合、目標に命中し、船舶データ表に記されているようにダメージを与え、同時に衝角攻撃を行った船も最小ダメージを受ける。実際に攻城兵器の攻城槌を装備している場合は目標に 3d6 ポイントの追加ダメージを与える(衝角攻撃を行った船は何ら追加ダメージを負わない)。

沈没 Sinking

ヒット・ポイントが 0 以下になった船は沈没状態になる。沈没状態の船は移動も攻撃もできず、沈没状態となった 10 ラウンド後に完全に沈んでしまう。沈没状態の船に命中した攻撃は 25 ポイントのダメージにつき 1 ラウンド、それが沈むまでに残されたラウンドを短縮する。魔法(メイク・ホールのような)は、船のヒット・ポイントを 0 より上に回復できた場合、その時点で沈没状態を除去できる。一般的に、非魔法的な修理は一旦沈没し始めた場合、船をすくうには長くかかりすぎる。

船舶データ Ship Statistics

現実世界には小さな筏からロングボート、威圧的なガレオンや素早いガレーまでさまざまな船が存在する。水上を行く乗り物に存在する無数の形態や大きさを表すために、表 7 - 49 では用順的な船のサイズとその比較的なデータを 7 個のカテゴリーに分けた。現実世界の文明が数百の異なった型の上航行する乗り物を作り出し適用したように、ファンタジー世界の種族もそれぞれの奇妙な船を作り出したかもしれない。GM はイカのデータを創造の必要に応じて使用または改変し、そのような乗り物を好きなように記述することができる。全ての船は以下の特徴を有する。

船のタイプ：これは船の基本的なタイプをあらわす一般的なカテゴリーである。

AC：船の基本アーマー・クラス。船の実際のアーマー・クラスを算出するためには、船長の〈職能：水夫〉修正値を船の基本 AC に加算する。船への接触攻撃は船長の修正値を無視する。船は決して立ちすくみ状態とみなされることはない。

hp：船のそうヒット・ポイント。それに加えて、全ての船はその構造材を基とする硬度を有する（ほとんどの木造船隻では硬度 5）。ヒット・ポイントが 0 以下になった場合、船は上記の沈没状態になる。

基本セーブ値：船の基本セーブ修正値。全ての船のセービング・スロー（頑健・反応・意志）は同じ値を用いる。船の実際のセービング・スロー修正値を算出するためには、船長の〈職能：水夫〉修正値を船の基本セーブ値に加算する。

最高速度：戦闘時の船の最高戦術移動速度。アスタリスク（*）は船が帆を有していることを示し、風と同じ方向に移動する場合は 2 倍の速度で移動できる。船が帆走しかできない場合はいくらかの風がある場合にのみ移動できる。

武装：船に設置できる攻城兵器 (Core Rulebook 434 ~ 436) の数。攻城槌はこのスロットを 1 つ使い、船は 1 個の攻城槌のみを設置できる。

衝角：衝角攻撃を命中させた場合の船が与えるダメージの量（攻城槌がない場合）。

マス目：船が戦闘マップで占めるマス目の数。船の幅は常に 1 増すとみなされる。

乗組員：最初の数は、船の兵器を使用するのに必要な数を除いた、船が通常に機能を発揮するために必要な最小限の乗組員の数を表す。2 つ目の値は船の最大乗組員数 + 兵士・乗客の数である。最小乗組員の数を満たしていない船は、移動、移動速度の変更、方向の変更、衝角攻撃のみを船長が難易度 20 の〈職能：水夫〉判定に成功した場合に行うことができる。最小限の乗員数を越えた人数は移動には何の効果もないが、落伍した乗組員の代わりにすることができ、あるいは追加の兵器の要員となる。

表：船舶データ

船のタイプ	AC	hp	基本セーブ値	最高速度	武装	衝角	マス目	乗組員
キールボート	8	60	+ 4	30 フィート *	1	2d6 + 6	2	4 / 15 + 100
ロングシップ	6	75	+ 5	60 フィート *	1	4d6 + 18	3	50 / 75 + 100
帆船	6	125	+ 6	60 フィート * (帆走のみ)	2	3d6 + 12	3	20 / 50 + 120
戦船	2	175	+ 7	60 フィート *	3	3d6 + 12	4	60 / 80 + 160
ガレー	2	200	+ 8	90 フィート *	4	6d6 + 24	4	200 / 250 + 200

追撃

追撃 Chases

追撃は無数の物語で重要なアクション・シーンとなっているが、パスファインダー RPG では静的な移動速度値のために 1 回限りの行動としてあらわされる。ゲーム中の全てのクリーチャーは一定の移動速度値を有するため、自動的に逃げる敵に追いつくことができる（あるいはできない）かのように見える！ 明らかにこれは妥当ではない。敵を捕えたり、捕えられないのを避けることには単なる速度以上の何かがある。

追撃の準備

追撃をシミュレートするためには多少の準備作業が必要となる。トランプ大の紙片や付箋紙を 10 枚準備すること。これらの“追撃カード”がボードゲームのように追撃のルートを表す。標準的な追撃のためには 10 枚の追撃カードを使用するので良いが、より長い追撃のためにもっと多くのカードを使うこともできる。追撃を“追跡”としてデザインする場合は、あらかじめ定められた終り（“終着点”）があるかどうかを決めなければならない。それは争いあわれているリソース、逃亡中の乗り物、追い求めている敵を見つけ出す前に見知らぬ場所へ飛ばしてしまうポータルなどの逃げているキャラクターがかかる前に到着しようとする目的地である。追撃に終着点がある場合は、カードの 1 枚にそれを記す。追撃者が逃げるキャラクターがそのカードにたどり着く前に捕らえることができなかつた場合は、追撃は終了する。追撃に終着点がなく、単に消耗戦的なレースである場合は、追撃カードを四角や円のような明白な始点や終点がない形に並べる。追撃カードを碁盤目状に並べ、参加者が障害のあるフィールドを好きな方向に移動できるようにすることもできる。それぞれのカードについて 2 つの追撃の障害を選ぶこと。必ずしも全てのカードに障害が必要なわけではない。終着点カードには障害をおく必要はなく、またより高速の追撃を望む場合は少数のカードにのみ障害をおくこともできる。しかしカードに障害がある場合は、それには 2 つの選択肢があるべきである。追撃が開始されたときは、追撃に巻き込まれたクリーチャーをあらわすミニチュアトークンを以下のスタート状況であらわす追撃カードの上におく。

突発的スタート：全ての者が同じスタート地点からはじめるとされる追撃は、全ての参加者は同じ追撃カードの上からスタートする。

ハンデつきスタート：ある参加者が追撃にいるほかのクリーチャーよりも有利なスタートをする場合は、他の参加者よりも 3 枚先のカードからスタートする。

大差つきスタート：ある参加者が実際的にはすでに追撃に買っているような大差がある場合は、追撃の終点から 3 枚前のカードか、他の追撃の参加者よりも 10 枚先か、両陣営の差が大きい方からスタートする。

追撃の障害

追撃の障害は追撃が行われている場所に相応しいように作られるべきである。屋根の上での追撃は、朽ちかけた屋根、狭い隙間を跳び越す、綱渡り、急勾配の屋根を登るなどのものが含まれているだろう。沼の中のボロボロの遺跡での追撃は、朽ちかけた廊下、狭い通路、藁に飛びつく、流砂を跳び越す、吐き気を催すような瘴気の雲などが含まれているだろう。障害の趣向とそれを切り抜けるために必要な判定の種類・難易度とを組み合わせ、それぞれの障害にそれを切り抜けるかあるいは克服するための難易度を定める

こと。些細な障害は DC10、単純な障害は DC15、標準的な障害は DC20、困難な障害は DC25、非常に困難な障害は DC30 である。高レベルの追撃に関しては、高レベル用の難易度に対応して自由に定めること。障害を定めた場合、カードに書かれた 2 つの障害の難易度は 5 ポイント以内の差であるのがよいが、同一であるべきではない—これにより参加者は戦術的判断を要することになる。

一般的なルールとして、障害は〈軽業〉、〈登攀〉、〈脱出術〉、〈水泳〉のような肉体的な技能判定によって克服されるだろう。〈知覚〉は近道のような障害のために使用することができる。〈隠密〉を区域を静かに通り抜けるために、あるいは〈はったり〉を市衛に自分たちが通行許可を持っていると思わせて通行するために行わせることができる。セービング・スローも障害を解決するために使用することができる（頑健セーブで病気にならずに不潔な沼を通り抜けたり、意志セーブである区画に祟る奇妙なむせび泣く魂を避けたりする）。創造的に行え！ 障害を再利用することもできるが、カードごとに変化をつけるように努め、くりかえし同じ難易度や同タイプの判定にはまり込まないように留意すること。



追撃の進行

追撃が開始されたときに最初にすべきことは、基本速度—追撃の参加者の多数を占めるものの移動速度値—を決定することである。ほとんどの場合、これは 30 フィートの地上移動速度であるが、一部の場合では他の値でスタートするかもしれない。この基本速度は各追撃カードの間の“距離”を定め、それぞれのカードは 30 フィートの空間を表す。

2 隻の帆船が遠く離れた島を目指して競走している場合や賞金稼ぎが獲物を追って砂漠を長い距離旅している場合などの霊では、追撃の間を調整したいと思うだろう。そのようにするためには各カードの距離を変更し、参加者が各ターンに行うことができる選択肢が、呪文を発動するなど増えていく。この場合もこの追撃ルールを使用することはできるが、追撃のラウンドの長さや各カードの距離を適切に決定すること。

追撃の最初に、各参加者は移動する順番を決定するためにイニシアチブ判定を行う。(囚人が自由への破れかぶれの逃走を始めたときのように、参加者の 1 人が追撃の引き金を引いた場合は、その参加者は不意打ちラウンドに他のクリーチャーへの不意打ちが成功したかのように最初に動くことができる。)

キャラクターの実際の移動速度はどれだけカードの間を移動できるかには直接に影響しないが、どれだけ迅速に障害を切り抜けるかには関わる。追撃の基本速度よりもあるキャラクターの移動速度が 10 フィート遅いごとに、生涯を切り抜けるためのあらゆる判定に -2 の累積するペナルティを被る。同様に、基本速度よりも 10 フィート移動速度が速いごとに、これらの判定に +2 の累積するボーナスを得る。基本移動のタイプよりも著しい機動力の優越がある場合（飛行など）は、キャラクターが障害を回避するために機動力の強化を行うことをシミュレートするため、障

害を避けるための判定にさらに+10のボーナスを得る。適切に特に強力な効果（瞬間移動のような）を使用することで、キャラクターは即座に数枚のカードの先に移動することができる（各カードの距離を射程距離を決定するために使用する）。30フィートの基本速度を使用する場合、1枚のカードを通過することは1回の移動アクションとなる。キャラクターが1枚のカードから出ようとする場合、次のカードに移る前に1回の標準アクションとしてカードの2つの障害から1つを選択しなければならない。成功すればキャラクターは次のカードの移れるが、失敗した場合は次のラウンドもまたその障害に相対していなければならない。カードから出る代わりに、キャラクターは追撃のコースを進行することとは直接関係しない、呪文を発動したり武器を抜いたりするような行動を取ることもできる。

キャラクターが自らのターンにカード3枚分を移動しようとする場合、全ラウンド・アクションを取ることでそうすることができる。そのキャラクターは自分が出たカードの障害を両方とも克服しなければならない。この場合、キャラクターがどちらかの障害を5以内の差で失敗した場合、カード1枚だけ前進することができ、ターンは終了する。キャラクターがどちらかの障害を6以上の差で失敗した場合、そのターンは全く移動することができない。不運にも1ターンで障害判定を2つとも失敗したキャラクターは今いる区画で苦境に陥る（尾根から落ちるのかもしれないし、木の根で足を強打するのかもしれないし、人込みで立ち往生するかもしれない）。苦境に陥ったキャラクターは脱出するのに全ラウンド・アクションを必要とし、結果的に追撃の次のターンを失うことになる。いくつかの場合には、苦境に陥ることで（落下ダメージのような）追加のペナルティを受けるかもしれない。

キャラクターは追撃の際に自分のターンで遠隔攻撃を行ったり呪文を発動したりすることもできる。そのアクションが全ラウンド・アクションの場合、移動をすることはできない。必要な射程距離を決定するためにはカードの枚数とその間の距離を使うこと。追撃が起っている地形により、GMの望むように目標は部分遮蔽、完全遮蔽、視認困難を得る。キャラクターは同じカードの上にいる目標に対してのみ近接攻撃を行うことができる。

災害

災害 Disasters

自然災害は単なる環境的な障害をはるかに越えるものとなり、その後は死と荒廃を残す。超自然的な災害はさらに破壊的なものとなりえ、世界に永遠の傷痕を残す可能性がある。災害は遭遇というよりも1つの冒険に似ており、特定の脅威度を持たない。災害の各部分がPCに適切な脅威度でデザインされた分割された遭遇として扱われるべきである。

以下に示されているのは自然災害と超自然災害双方にわたる、3種類の異なった種類の災害の効果を扱う際のルールである。地震や津波のように一部の災害は速やかに生じ、一方で森林火災、火山、アンデッド蜂起のように他のものはいくつかの段階を経て展開していく。イベントが数分間だけなのか数日に及ぶのか、君の必要に合わせて冒険のペースを災害に適するように調整すること。

火山 Volcanoes

世界の殻が破裂し、溶けた中身が溢れる時、最も劇的な災害が発生する。火山だ。火山の噴火はしばしばGMに溶岩、火山弾、有毒ガス、火砕流を含む幅広い選択肢を与える。またGMは雪崩や小規模な地震など既存の災害を劇的な火山の噴火の予告とすることもできる。

溶岩 Lava

溶岩流は通常は非爆発性の噴火に伴い、活火山で恒久的に発生することもありうる。ほとんどの溶岩流は非常に遅く、1ラウンドに15フィート移動する。より高熱の溶岩流はより早く移動し、移動速度は60フィートまで達する。溶岩道のような水路の中にある溶岩は特に危険であり、1ラウンドに120フィートまで移動する（脅威度6の災害）。溶岩流に追いつかれたクリーチャーはDC20の反応セーブを行わなければならない。失敗した場合は溶岩に飲み込まれる。成功した場合は溶岩と接触したがその中に浸かりはしなかったことをあらわす。

火山弾 Lava Bombs (脅威度2または5)

溶けた岩の塊が噴火している火山から数マイルも飛ばされることがあり、着地する前に冷えて固い岩となる。典型的な火山弾はGMが指定した地点に当たり、半径30フィートの爆発を引き起こす。範囲内にいる全てのクリーチャーはDC15の反応セーブを行わなければならない。失敗した場合は4d6ポイントのダメージを受ける。遮蔽を有するか、盾を持っているように自らをカバーできるクリーチャーはこのセーブに+2のボーナスを得る。特に大きな火山弾も時に発生し、12d6ポイントのダメージを与える。通常の火山弾の脅威度は2、大きな火山弾の脅威度は5である。

有毒ガス Poisonous Gas (脅威度5)

火山の最も有害な脅威の1つは有毒ガスであり、しばしば炎と破壊の中で予兆が見落とされる。火山の噴火の結果さまざまな有毒ガスが発生することがあり、一部の物は目で見るができるが、他の物は不可視である。有毒ガスは吸引した場合1d6ポイントの【耐久力】ダメージを与える（DC15+前に行ったセーブの回数ごとに1で無効化）。また可視のガスは濃い煙と同様に機能する。有毒ガスは低地に向かって流れ、また典型的には高さ50フィートである。強風の風力を有する風はガスを散らすことができ、また高い障壁によりガスを他所へ向けることができる。

火砕流 Pyroclastic Flows (脅威度10)

一部の火山噴火は、火砕流と呼ばれる数マイルも移動するような燃え上がる灰、高熱のガス、火山性の瓦礫の破壊的な波を作り出す。火砕流は、上記の有毒ガスの効果を伴う毎ラウンド500フィート移動する雪崩と同様に扱うこと。この高熱の瓦礫の流れに接触すると毎ラウンド2d6ポイントの【火】ダメージを受け、流れに生き埋めにされたクリーチャーは毎ラウンド10d6ポイントのダメージを受ける。ミラクルやウィッシュのような現実を曲げる魔法のみが火砕流の進路を変えたり阻止したりできる。

津波 Tsunamis

津波は海底での地震、火山の噴火、地滑り、さらには小惑星の衝突によって引き起こされる破壊的な水の波である。津波は浅海域に到達するまでほとんど感知できず、そこにおいて大量の水が大波を作り上げる。

津波のサイズと岸の傾斜によっては、波は数百ヤードから1マイル以上も内陸へ向かい、その跡に破壊を残すこともありうる。それから水は引いていき、あらゆる種類の残骸とクリーチャーを沖合いに引きずり込む。

津波によって引き起こされる正確なダメージはGMの決定にまかされているが、典型的な津波は進路上にある一時的あるいは貧弱な建造物を消し去りあるいは移動させ、25%のしっかりした建造物を破壊し（残った物にも大きなダメージを与え）、非常に堅牢な物は軽微なダメージだけを受ける。同様に、その地域に生活する人口（動物やモンスターも含む）の1/4もその災害によって海に引き込まれ、あるいは岸辺で溺れ、瓦礫に埋められて死滅する。

クリーチャーはDC25の〈水泳〉判定に成功すれば海に引き込まれるのを避けることができる。失敗した場合は岸から6d6×10フィート沖合いに引き込まれる。津波の後は常に荒れた水面または大荒れな水面であり、魔法の影響を受け付けない。建造物の崩壊に巻き込まれたクリーチャーは6d6ポイントのダメージを受ける（DC15の反応セーブに成功すれば半減）が、建造物が特に小さな場合は半分のダメージですむ。クリーチャーが生き埋めになる可能性は（洞窟の中と同様）50%ある。あるいは津波が建造物を砕き飛ばし、クリーチャーを瓦礫から解放するかもしれない。

アンデッド蜂起 Undead Uprising

古代の呪いによるものであれ墮落した死霊術師によるものであれ、最も怖れられている超自然的災害の1つがアンデッド蜂起である。死者がその墓所から立ち上がり生者に支配権を要求するのだ。この災害は街や都市ではなく死者が安息のために横たえられている地域で発生しうる。1回以上の血塗られた戦場では干からびたアンデッドの戦士の軍団が立ち上がる。

アンデッド蜂起は波動的に起こり、そのタイミングはブレイ時に裏に潜んでいる力によって変わってくる。イベントは数日の間に起きて都市を荒廃させるかも知れないし、数週間以上も広がって怯えた人々が鍵をかけた扉の向こうで震え上がり、生き延びるために戦うようになるのかもしれない。日光はアンデッドの力を抑制するため、日中はしばしば生活は幾分か通常の外観を取り戻す。

騒々しい死者 The Unquiet Dead

アンデッド蜂起の初期の夜は、最近の使者の体がゾンビとなって起き上がる。聖別されていない地に埋葬された者は安息のまま残っているが、埋葬されていない者や集団墓地の死体は街路によるめき出で大混乱をもたらす。まず最初は、数体の死体のみが棺と墓から抜け出してくることができるが、毎夜更なる死体が生者の地に帰って来る。夜が明ければ、死者は自

分の墓所や他の隠れ家に避難する。日光を浴びた者は破壊されるか何とか避難所に入り込むまで混乱状態に陥る。GM がそう決定するならば、人型生物以外の死体も打ち続く夜の間にアンデッドとして起き上がる。

スケルトンの起床 Skeletal Awakening

蜂起が続く間、より古い死体もアンデッドのよるめき歩く隊列に加わることになる。とっくに腐った屍衣の切れ端を纏ったスケルトンが墓場から掻き出て来て、彼らの同族たちには滅多に見られないような悪意と組織性をもって行動する。アンデッドたちは精神を持たないままだが、侵入の背後にある魔法の力が彼らに生者の軍隊のような効率性と戦術の鋭さを与える。スケルトンは戦いに備えて武器と鎧を探す。エリートのスkeletal・チャンピオンが軍勢を率い、見捨てられた墓所から漁ってきた魔法のアイテムを使う。やがて、暗くなった街路にゲールやワイトが他の自由意志を持った下位のアンデッドと共に這い回るようになる。

失われた魂 Lost Souls

蜂起が強力になっていくにつれ、とうの昔に塵になった安息を得ない死者の魂も帰って来る。ゴースト、シャドウ、レイス、スペクターさえも生者を餌食にするために蘇る。数体のゴーストが蜂起の悪意ある影響から逃れ、冒険心のある PC はこれらの苦しむ魂から価値ある情報を集めることができるかもしれない。

負のエネルギーが満ち、ディセクレイト 呪文の利益を得ているかのように侵入地域のアンデッドはますます強まっていく。かつて聖別されていた地域は今では通常の場所として扱われるようになり、アンデッドの軍勢のための死体の新たな供給源となるが、ハロウ で清められた地だけは侵されずに残っている。

アンデッドが強くなるにつれ、負のエネルギーのますます強くなる流れは影界を接近させていき、日光が最も輝く時間を除けば、色彩は褪せあるいは灰色になっていく。最も光に対して脆弱なアンデッドさえ午後遅くから朝の半ばまで害を受けずに動き回ることができるようになる。

死都 Necropolis

負のエネルギーの流れが戻されない場合、最終的に闇がその地域を支配し、永遠の影に覆われる。アンデッド蜂起の地域全体が アンハロウ 呪文(追加の呪文効果はなし)の効果の下にあるかのように機能する。清められた地だけが例外的な聖域として残っているが、悪意ある軍勢に破壊されるまでである。

蜂起に対抗して死んだ英雄たちが恐るべきアンデッドの将軍として帰って来る。僅かな生存者たちは虜として奴隷にされる。その地域は死者の都となり、あるいはそのような都市が存在しないか残っていない場合は建設が始まる。自由意志を持ったアンデッドたちがこの新たな聖域に集まってくる。最も偉大な英雄のみが今や荒廃したこの地域を生者の世界に戻ることができるだろう。

薬物と中毒

麻薬と中毒 (Drugs and Addiction)

へべれけの英雄、ワインと祝祭の神、オラクルと賢者の煙のかかった聖堂は、神話や古典的な幻想文学の最も印象深い記述につきものである。それゆえにファンタジー・ロールプレイング・ゲームの冒険がそのようなキャラクターや場所で満たされていることは、何ら驚くことではない。何と云っても、無数のキャンペーンが酒場のテーブルの側で始められているし、ドワーフの黒エールの悪名高い効能は全ての冒険者の知るところだ。

良かれ悪しかれ、現実世界で見られる全ての事は、ファンタジー世界では何倍にもなり、驚異的で致命的な特質を持つ。そしてアルコールと薬物乱用の害悪も例外ではない。多くのゲームではリアリティのある酒宴も魂を押し流す中毒の深淵もその居場所はないが、これらの要素には冒険にとっての大きな潜在力がある。ヘラクレスとデュオニソスとの飲み比べのような剛勇たちの饗宴を再現しようとするにせよ、ロートスの実を食する人々のような退廃的な者たちとの遭遇にせよ、宗教的な神秘的幻覚剤を再創造するにせよ、このルールはあらゆるものをカバーする。

麻薬

麻薬はそれを使用した者に効果をもたらす化学物質アイテムである。類似のアイテムとこれらを区別する点は、麻薬の効果が短いルール上の言葉（通常は有利なもの）と一定量の能力値ダメージで表現されることである。それに加えて、麻薬を使用した者は中毒の危険も負う。これは使用した麻薬の種類によって異なる強度を有する一種の病気である。

キャラクターが麻薬を使用した場合、即座にその効果を受け、一定量の能力値ダメージを被り、麻薬への中毒を避けるために頑健セーブを行わなければならない。初期効果は麻薬による心身に変化をもたらす効果を表し、また副作用と1服の効果がキャラクターの体に残る時間の双方を表す。能力値ダメージは1日1ポイントの割合で回復するため、1ポイントの能力値ダメージを与える麻薬はキャラクターの身体に1日の間残る。さらに大きなダメージを与えるいくつかの麻薬は、そのようにより長い間効果を及ぼす。1度に数服の麻薬を使用した場合に何らかの利益があることは滅多になく、麻薬の効果が切れる前にまた同種の麻薬を使用した場合、その効果時間は更新されるが、能力値ダメージと中毒の可能性は上昇する。

麻薬は〈製作：錬金術〉を使用することで製造することができる。麻薬を作るDCはその中毒のDCに等しい。麻薬を作る際の〈製作〉判定で目が1だった場合、製作者はその麻薬1服にさらされることになる。

中毒

キャラクターが麻薬を使用した場合、麻薬の説明文に従って、中毒になるのを避けるためのセービング・スローを行わなければならない。キャラクターがセーブに成功した場合、中毒に陥らず、麻薬は通常通り効果が続く。セーブに失敗した場合、記述されているタイプの中毒にかかる（下記参照）。キャラクターが短期間の間に同種の麻薬を複数服用した場合、中毒はより抵抗しがたくなる。前回使用分による能力値ダメージが続いている間に同種の麻薬を使用したキャラクターは、追加で使用した1服ごとに麻薬のセービング・スローのDCが+2上昇する。中毒を克服するのに必要なDCを決定するため、すでに中毒に陥ったキャラクターであっても、このDCの上昇は記録しておくこと。

中毒には、軽症、中等症、重症の、3種の異なる度合いの強度がある。各麻薬にはセーブに失敗した結果陥る中毒の種類が記述されている。それぞれの中毒は、キャラクターがその病気にかかっている間継続する、持続的な能力値ダメージをもたらす。また、中等症と重症の中毒の場合は、キャラクターは中毒をおこした麻薬による能力値ダメージが自然に回復することはない。

いずれの強度でも、中毒者はその中毒している麻薬を使用し続けるように刺激される。キャラクターが中毒に陥っている麻薬の効果による利益を受けている間は、中毒のペナルティは被らない。麻薬の利益と能力値ダメージを通常通り受けている間は中毒の効果は軽減されるが、麻薬の利益が消えると同時に中毒の効果は戻ってくる。

軽症の中毒

種別 病気；セーブさまざま
潜伏期間 1日；頻度 1/日
効果【耐久力】に-2ペナルティ；治療 2連続セーブ成功

中等症の中毒

種別 病気；セーブさまざま
潜伏期間 1日；頻度 1/日
効果【筋力】と【耐久力】に-2ペナルティ。目標はこの中毒を引き起こした麻薬による能力値ダメージが自然に回復することはない；治療 3連続セーブ成功

重症の中毒

種別 病気；セーブさまざま
潜伏期間 1日；頻度 1/日
効果【筋力】【敏捷力】【耐久力】に-2ペナルティ。目標はこの中毒を引き起こした麻薬による能力値ダメージが自然に回復することはない；治療 3連続セーブ成功

中毒の治療

中毒は病気であるので、リムーヴ・ディジーズのような呪文の使用や、必要な回数の頑健セーブに成功することによって、同様に治療する。他の病気とは違い、中毒になったキャラクターは、中毒している麻薬を使用してから1日経過した後にのみ、中毒を克服するための頑健セーブを行うことができる。この頑健セーブのDCは、彼の麻薬の使用によって達した最高の中毒DCに等しい（中毒になってからも麻薬の使用を続けている場合、必ずしも中毒になったときのDCではない）。このDCは、キャラクターが麻薬を使用していない1日ごとに-2減少する（最低その麻薬の基本中毒DC）。

キャラクターの中毒の強度によって2連続または3連続で、病気を克服するための頑健セーブに成功しなければならない。キャラクターが中毒している麻薬を使用した場合、すぐに悪い状態に逆戻りし、中毒DCは即座に最高のDCに戻り、過去に成功したセーブは無かったことになる。

麻薬の例

現実世界とファンタジー世界の双方で無数の種類の麻薬が存在する。ここに挙げたものは、そのうちさまざまな効果を持つものの数例である。全ての麻薬は以下の特徴を有する。

種別：これはその麻薬がどのようにして身体に取り入れられるかを表す。これらは毒に普通に見られる種別と同じであり、接触、摂取、吸入、致傷

がある。

中毒：これはその麻薬の引き起こす中毒の強度である。キャラクターが中毒を避け、それを克服するために必要なセーブの基本 DC を含む。この DC は麻薬の複数服分の使用により上昇する。

&bold：この麻薬の 1 服分の通常価格。

効果：麻薬の効果時間と効果。

ダメージ：引き起こされる能力値ダメージの種類と量。

AEther

種別 吸入；中毒 中等症、頑健 DC16

価格 20 gp

効果 1 時間；術者レベル + 11 hour；+ 1 caster level

効果 1d4 時間；使用者は呪文を使用するためには術者レベル判定をおこなわなければならない。DC は 15 + 呪文レベル。

ダメージ 1d2 【耐】

ドワーフの火酒

種別 摂取；中毒 中等症、頑健 DC20

価格 50 gp

効果 1d4 ラウンド；レイジ呪文と同様

効果 1 時間；[冷気] に対する抵抗 5

ダメージ 1d2 【耐】

エルフのアブサン

種別 摂取；中毒 中等症、頑健 DC16

価格 500 gp

効果 1 時間；+ 1d4 【魅力】

ダメージ 1d4 【耐】

Flayleaf

種別 吸入または摂取；中毒 軽症、頑健 DC12

価格 10 gp

効果 1 時間；[精神作用] 効果に対するセーブに + 2 の錬金術ボーナス、疲労状態

ダメージ 1 【判】

阿片

種別 吸入、摂取、または致傷；中毒 重症、頑健 DC20

価格 25 gp

効果 1 時間；+ 1d8 の一時的ヒット・ポイント、頑健セーブに + 2 錬金術ボーナス、疲労状態

ダメージ 1d4 【耐】、1d4 【判】

ペシユ

種別 摂取または吸入；中毒 中等症、頑健 DC20

価格 15 gp

効果 1 時間；【筋力】に + 2 の錬金術ボーナス、幻術と [精神作用] 効果に対する - 2 のペナルティ。

効果 1 時間後；1d2 時間の疲労状態

ダメージ 1d2 【耐】、1d2 【判】

Scour

種別 摂取または吸入；中毒 重症、頑健 DC24

価格 45 gp

効果 3 時間；【敏】に + 1d4 の錬金術ボーナス、【判】に - 1d4 ペナルティダメージ 1d6 【耐】

Shiver

種別 致傷または摂取；中毒 重症、頑健 DC18

価格 50 gp

効果 可変；50%の確率で 1d4 時間睡眠状態または 1d4 分間恐怖に対する完全耐性

Zerk

種別 致傷；中毒 軽症、頑健 DC18

価格 50 gp

効果 1 時間；イニシアチブに + 1 錬金術ボーナス。中毒に陥った場合、中毒の間は + 1d4 【筋】ボーナスを得る。

ダメージ 1d2 【耐】

アルコール (飲酒)

麻薬と同様にアルコールも乱用されると著しい負の効果をもたらす。一般的に、キャラクターは 1 + 【耐久力】修正値の 2 倍に等しい数を越えるアルコール飲料を飲むと、この最大値を越えて飲んだ数に等しい時間数の間、不調状態になる。特にエキゾチックあるいは強いアルコールは通常の麻薬として扱われることもある。日常的にアルコールを乱用している者は、いずれ中等症の中毒になるかもしれない。

霊障

霊障 (Haunts)

霊障——生者の存在に対して暴力的に反応する騒々しい靈魂によって作られた危険地帯——を導入した場合には、畏とアンデッド・クリーチャーの間の区別は曖昧となる。霊障を発生させる原因となる状況は場合によってさまざまであるが、霊障は常に生きていて苦しめられているクリーチャーが耐え忍ぶ精神的または肉体的な恐るべき苦痛の源泉から生ずる。単一の苦痛の源泉から複数の霊障が生じうる。また複数の源泉が統合して単独の霊障ともなりうる。源泉の比較的な力は結果として生じる霊障の強さとはほとんど関係がない。その力を決めるのは霊障を作り出した苦しみや絶望の大きさである。しばしば霊障が発生している地域にアンデッドが住んでいることがある。死してゴースト（あるいは他のアンデッド）として蘇った者が多数の霊障を発生させる原因となることもある。霊障は1つの特定の場所にあり、しばしば単一の建造物の中に複数の霊障が存在する。古典的な幽霊屋敷は単一の霊障ではなく、通常は1ダース以上の霊障が建造物全体に広がっている。

霊障のルール

霊障は畏と同様に機能するが、それが発現するラウンドまで簡単に識別することができないため発見することが難しい。ディテクト・アンデッドまたは適切なタイプのディテクト・アライメント呪文を使用すれば、霊障が発現する前にそれに気づく可能性がある（キャラクターは霊障を発見するための判定ができるが、-4のペナルティを被る）。

霊障はそれが有する脅威度ごとに最大半径5フィートの範囲を占めることができるが、実際の範囲は通常は霊障が位置する部屋の大きさに限定される。

霊障が発現条件を満たした場合、その効果は不意討ちラウンドのイニシアチブ値10で発現する。霊障の近くにいる全てのキャラクターは、この不意討ちラウンドの開始時に、霊障に気が付くための判定を行うことができる。全ての霊障は生命を感知し、生きているクリーチャーの接近や接触の結果として発現するが、一部の霊障はハイド・フロム・アンデッドやインヴィジビリティのような効果によって欺くことができる。

霊障が発現した不意討ちラウンドにおいて、霊障に当てられた正のエネルギー（エネルギー放出、キュア呪文など）は、霊障のヒット・ポイントにダメージを与える（霊障はこのような効果によるダメージを軽減するための意志セーブを行うことはできず、また攻撃ルールを必要とする攻撃は霊障に効果を与えるためには、単に霊障が中にある物理的構造物に命中させるのではなく、AC10に命中させなければならない）。霊障は通常ではない弱点を持たない限り、それ以外の形の攻撃では霊障のヒット・ポイントを減らすことはできない。正のエネルギーによって霊障のヒット・ポイントが0まで減らされた場合、それは無力化される—イニシアチブ値10で霊障が行動し始めるまでにこれを行うことができた場合、霊障の効果は発現しない。

事実上、霊障は既存の呪文効果と同一のいかなる効果も持ちうるが、しばしば通常の呪文効果と異なる—そしてさらにはつきりと恐怖や狼狽を呼ぶような感覚的または物理的な特徴を有する（既存の呪文と異なる効果を有する霊障は確かに可能だが、それは新しい呪文効果をデザインすることを必要とする）。霊障は部屋を爆炎に包む（ファイアーボールまたはファイアー・ストームの複製）かもしれないし、小部屋を恐怖で満たす（コース・

ファイアー、スケアー、またはファイアーの複製）かもしれないし、あるいは目標を恐怖で死に至らしめようとする（ファンタズマル・キラーまたはスレイ・リヴィングの複製）かもしれない。霊障の効果がどう発現するかは君の決定に委ねられている。

無力化された霊障は破壊されたわけではなく、一定期間が過ぎた後に再び発現することができる。霊障を破壊するためにはその地帯で効果を永遠に終わらせるような特別な行動を取らなければならない（幽霊屋敷を完全に燃やしたり、その地で死んで霊障を作り出した奴隷の骨を埋葬したりするような）。この特別な行動はそれぞれの霊障によって異なる（いくつかの近接した霊障はしばしば同じ行動で破壊できるが）。

一部の霊障は持続性を持ち、その即時的な効果は不意討ちラウンドを越えて実際のラウンドになっても継続する。持続性の霊障は、破壊されるか目標がいなくなるまで各ラウンドにそのイニシアチブ値の時点で効果をあらわす。霊障によって作られる全ての一次的な効果は、それが実際に物理的な効果を生み出すものであっても「精神作用、恐怖」効果である。恐怖への完全耐性は霊障の直接的効果に完全耐性をもたらすが、霊障の攻撃の結果として引き起こされる二次の効果への耐性は与えない。

霊障の要素

霊障は以下の書式によって表される。

霊障の名称：霊障の名称に続いてその脅威度を示す。

経験点：これはPCたちが霊障を生き延びた褒章としてあたえられる経験点の量であり、その脅威度によって決定される。

属性および範囲：この行は霊障の属性とそれが広がる範囲の規模（脅威度ごとに5フィートまで）を示す。霊障が持続性である場合もここに注記される。

術者レベル：これはディスペル・マジックで進行中の効果のいずれかを解呪するためと、霊障が作り出す呪文効果の結果を決定するための有効術者レベルである。

感知：これは不意討ちラウンドのまだ霊障が発現する前にそれを感知するのに必要な技能判定とDCを示す。判定が成功することで知覚できるもの—かすかな亡霊のような泣き声、肉が焼ける匂い、壁から滴る鮮血など—はDCの後に括弧に入れて書かれる。

hp：これは正のエネルギーによるダメージを解決するための有効ヒット・ポイントである。霊障のヒット・ポイントは持続性のものである場合を除き、脅威度の2倍に等しい。持続性の霊障のヒット・ポイントは脅威度×4.5（端数切捨て）である。

弱点：ハイド・フロム・アンデッドのような効果で欺けたり、正のエネルギー以外の効果でダメージを受けたりするような、霊障の持つ弱点がある場合はここに書かれる。

発現条件：霊障を発現させる状況はここに書かれる。近接発現型の霊障はクリーチャーが霊障の範囲内に入ると同時に発現する。接触発現型の霊障は生きているクリーチャーが範囲内の特定の物や場所に触れるまで発現しないが、その範囲内にいる全てのクリーチャーを感知している（そしてその効果の目標とする）。

再発現：これは霊障が再発現しようとするまでに経過しなければなら

ない時間である。霊障は破壊されるまで、DC10の術者レベル判定に成功することで、この期間が経過した後には再発現することができる。判定が失敗だった場合は霊障がさらに再発現しようとするためには同じ時間の経過を待たなければならない。

効果：これは霊障がどのように発現するかを含め、その実際の効果を詳述する。

破壊：これは霊障を永久に破壊するために必要な行動を述べる。

霊障の作成

下記の例のような霊障を作成するためには以下のステップに従う。

Step 1 基本脅威度を決定する：霊障の基本脅威度は1+それが複製する呪文のレベルに等しい。

Step 2 実際の脅威度を決定する：霊障が有している要素を選択し、その脅威度への習性を合計して霊障の最終的な脅威度を求める（表：霊障の脅威度修正値を参照）。

表：霊障の脅威度修正値

特殊型	脅威度修正値
持続性	+2

感知 DC	脅威度修正値
15 以下	-1
16 ~ 20	+0
21 ~ 25	+1
26 ~ 29	+2
30 以上	+3

再発現時間	脅威度修正値
1 分間	+2
1 時間	+1
1 日間	+0
1 週間	-1

弱点の例	脅威度修正値
緩慢（イニシアチブ値0で発現）	-2
異なるタイプのダメージへの脆弱性	追加のタイプ1種につき-1
ハイド・フロム・アンデッドで欺ける	-2
インヴィジビリティで欺ける	-1
〈隠密〉で欺ける*	-3
接触発現型	-2

* 霊障は〈隠密〉を使用しているものを感知するために、〈知覚〉判定の代わりに術者レベル判定を行う。

Step 3 術者レベルを決定する：霊障の術者レベルはその実際の脅威度に等しい。

Step 4 ヒット・ポイントを決定する：霊障のヒット・ポイントはその脅威度の2倍に等しい（霊障が持続性である場合はその脅威度×4.5に等しい）。

Step 5 命中とセーブDCを計算する：霊障の命中修正値（それが必要な場合はその脅威度に等しい。霊障の呪文効果の抵抗または無効化にセーヴィング・スローが必要な場合、そのセーブDCは10+その呪文レベル+そのレベルの呪文を発動するために必要な最小限の能力値の修正値に等しい）。

霊障の例

血の滴る壁 CR5

経験点 1,600

属性および範囲 混沌にして悪（5フィート×20フィートの廊下）

術者レベル 5

感知〈知覚〉判定 DC20（低い泣き声が聞こえる）

hp 10；**発現条件** 近接；**再発現** 1日間

効果 この霊障が発現した場合、金切り声の女性の鋭い叫びと共に血の流れが壁面を滴る。廊下にいる全てのクリーチャーはフィアー呪文（セーブDC16）の目標となる。

破壊 壁の裏に葬られている女性の死体を引き出し、適切な埋葬を行う。

障害地域

障害地域 (Hazards)

冒険の世界はドラゴンや荒らしまわるフィンドを越える危険で満ちている。障害地域は罨と共通するところが多い場所を基とする脅威だが、通常は人工的なものというよりもその地帯に固有のものである。

障害地域は3種の主な種別に分けられる。環境、生物、魔法である。環境的障害地域は洞窟の中のような地下の脅威や森林火災のような野外の危険を含む。生物的障害地域は、ダンジョンのカビ、スライム、菌類のような一般にモンスターとみなされるには受動的過ぎるクリーチャーを指すが、注意力に欠ける冒険者には十分な脅威である。魔法的障害地域は最も予想しがたく、魔法的実験の遺物、奇妙な地下の放射光、古代の魔法が歪曲したものなどがあろう。

障害地域は罨やモンスターのように脅威度を有する。典型的な障害地域はクリーチャーが近接したり中に入った場合に発動し、ヒット・ポイントへのダメージ、能力値ダメージまたは吸収、その他の有害な効果をもたらす。ほとんどは注意力や知識のあるPCによって探知することができる。各障害地域には脱出方法や除去する手段の双方ないし一方が用意されているべきである。

障害地域の例

ここにはいくつかの通常ではない障害地域が示されている。

呪われた沼 Accursed Pool (脅威度3)

古代の呪いの残存効果や沈んでいる呪われた魔法のアイテムから漏れる有害なエネルギーによってただの水の沼が危険な魔法的障害地域に変化することがある。呪われた沼は通りかかった者を、水深10フィートに沈んでいる輝く財宝のサイレント・イメージ (DC16の意志セーブで見破れる) でその深みに誘う。クリーチャーがその財宝に触れると呪いが発動する。沼の中にいるクリーチャーはDC16の意志セーブに成功しなければ呪いの効果を受け、沼に対する知覚を歪められる。水は有害な粘液中に濃縮されたように感じられ、沼は水深40フィートになったように見えるようになる。沼の中での〈水泳〉判定は-10のペナルティを被り、これらの効果の結果として通常の半分の移動速度となる。沼の中での呪文の使用は15+使用しようとする呪文のレベルに等しいDCの集中力判定が必要となる。呪われた沼は強力な魔法のオーラを放ち、ディスパル・マジックまたはリムーヴ・カース (術者レベル判定DC15) で破壊される。

悪い空気 Bad Air (脅威度1または4)

低酸素大気のポケットという不可視の障害地域に、鉱夫やスプランカー (洞窟探検家)、洞窟を探索する冒険者が直面する。二酸化炭素や窒素のような非燃焼性ガスは脅威度1であり、気づくにはDC25の〈生存〉判定が必要である。この空気を呼吸したクリーチャーは1時間に1回頑健セーブ (DC15+以前行った判定1回につき+1) を行わなければならない。失敗した場合は疲労状態となる。クリーチャーが疲労状態になった後は、緩慢な窒息が始まる (Pathfinder RPG Core Rulebook 445)。息を止めているクリーチャーはこの効果を避けることができる。

天然ガスのような可燃性ガスははるかに危険である (DC4)。このガスが呼吸可能な空気の代りに肺に入ると、上記のように疲労状態をもたらす。それに加えて、むき出しの炎や火花は6d6ポイントのダメージ (DC

15の反応セーブで半減) を洞窟の中や入り口から5フィート以内にいる者全員にもたらす爆発を起こす。炎は空気中の酸素を燃やしつくし、2d4分の間呼吸不可能にする。爆発の後は、可燃性ガスが再び危険な水準になるには通常数日かかる。

魔法抑制地帯 Dweomersinks (DC6)

呪文を阻害する魔法的エントロピーの領域である魔法抑制地帯は、魔法の大闘争の地、強力なアーティファクトの破壊、アンティマジック地帯の周縁での魔法的エネルギーの真空によって時折発生する。サイズ的には差し渡し数フィートの小さな泡状から1つの街ほどの大きさまでさまざまである。DC20の〈呪文学〉判定に成功すれば近くにある魔法抑制地帯の存在を知らせる空気の疼きを感知することができる。発動中の呪文が魔法抑制地帯に持ち込まれた場合は解呪されるだろうし、魔法抑制地帯の中で唱えられた呪文葉即座に呪文相殺の対象となる (術者レベル8のディスパル・マジックと同様)。魔法のエネルギーを放った結果として、その地帯に入った呪文のかかっている者または新たに呪文を発動した者を中心とした半径5フィートの爆発の中の者は呪文レベル毎に1d6ポイントのダメージ (反応セーブDC15で半減) を受ける。同一の目標に複数の爆発が重なった場合は、最大のダメージのみが適用される。呪文の効果がひとたび解呪の試みに耐えた後は、魔法抑制地帯から離れて入り直さない限り再び効果を受けることはない。より強力な呪文抑制地帯はより妨害力が大きい。DCが1常習することによって解呪判定の術者レベルが2ずつ、爆発ダメージのセーブDCが1ずつ上昇する。

穿耳蟲 Ear Seekers (脅威度5)

穿耳蟲は腐木やその他の有機物の破片の中に住む小さな青白い線虫である。DC15の〈知覚〉判定によって気づくことができる。気づくことができず、不注意にそのねぐらに突っ込んで行った生きているクリーチャーは、1体ないしそれ以上の穿耳蟲に身体に入り込まれることになる。そして蟲はそのクリーチャーの暖かい場所を探し出すが、特に耳の穴を好む。そこに入った後、死ぬ前に2d8個の卵を産む。卵は4d6時間後に孵化し、幼虫は周囲の肉を貪り食う。宿主が死亡すると新しい穿耳蟲が這い出し、新たな宿主を探す。リムーヴ・ディーズによって宿主の体表や体内にいる穿耳蟲や未孵化の卵を全て殺すことができる。一部の穿耳蟲は完全な木の中で生活することを好み、しばしばダンジョンのドアの中に隠れている。この変種の残す小さな孔は特に見分けるのが難しい (〈知覚〉DC20)。

穿耳蟲 Ear Seekers

種別 寄生虫；**セーブ**：頑健 DC15

潜伏期間 4d6時間；**頻度** 1/時間

効果 1d6【耐久力】ダメージ

磁性鉱 (脅威度2)

地下の奇妙なエネルギーによって岩や鉱脈が強力な磁界を持つようになり、鉄製の金属品を持ち歩いたり着たりしている者にとつての障害地域となることがある。この鉱石から20フィート以内に持ち込まれた鋼や鉄はそれに向かって引き寄せられる。30ポンド以上の鉄を持ち歩いている中型サイズのキャラクターは引き寄せの特殊能力 (Pathfinder RPG Bestiary 303) と同様に鉱石に向かって引き寄せられる。鉱石は有効的なCMBを+7とCMD17を有する。小型サイズのクリーチャーは15ポンドの鉄を持っている場合、大型サイズは最低60ポンドを持っている場合に引き寄せられる。その他のサイズのクリーチャーは重量を運搬能力のルール (Pathfinder RPG Core Rulebook 170) に準じて修正する。金属鎧を着ているクリーチャーは引き寄せに対抗するためのCMDにペナルティを被る (中装鎧は-2、重装鎧は-4)。効果を受けたクリーチャーは20フィートまで引き寄せられ、岩に叩きつけられると2d6ポイントのダメージを受け組みつかれた状態となる。大量の金属を運搬していないが手に持っている

クリーチャーはアイテムがもぎ取られるように武器落しとの戦技の効果を受ける。張り付いたアイテムを取り戻すには鉱石のCMDに対する組みつき判定に成功しなければならない。

記憶水晶 Mnemonic Crystals (脅威度 3)

記憶水晶は大きな(高さ2~4フィート)の強力な防御術のオーラを放つ紫水晶の集合体である。これはDC25の〈知識:神秘学〉で識別することができる。呪文を紡ぐ独特なエネルギーに適応した記憶水晶は政調と防御のために魔法のエネルギーを吸収する。30フィート以内に入った術者は、水晶の領域にいる間は毎ラウンドDC22の意志セーブに成功しない限り、準備している呪文を水晶に吸収される。セーブに失敗するとランダムに選択した準備している呪文1つを失う。ソーサラーのような呪文を準備しない術者には効果はない。

水晶にダメージを与えたり破壊したりすることは、吸収した呪文の解放によって半径10フィート以内にいる全てのクリーチャーに1d6ポイントの【判断力】ダメージを与える精神エネルギーの爆発をもたらす。記憶水晶は極めて壊れやすい(硬度0、1ヒット・ポイント)。水晶が多く存在する地帯では、通過しようとするクリーチャーは水晶を踏みつけたり蹴飛ばしたりして破壊することを避けるためにDC10の〈軽業〉判定を行わなければならない。

ウルシ Poison Oak (脅威度 1 または 3)

ウルシ(脅威度1)に触れることによって痛い吹き出物ができ、不運な犠牲者はダメージが回復するまで残された痒みによって不調状態になる。ウルシに体全体が接触したりウルシを燃やした煙を吸引することは特に危険であり、致命的になりうる(脅威度3)。DC15の〈知識:自然〉判定によりこの一見無害な植物が何なのかを知ることができる。また、この障害地域はツタウルシ、イラクサのような同様の有毒植物にも使用することができるが、これらは燃やしても有害ではない。

ウルシ Poison Oak

種別 毒、接触；**セーブ** 頑健 DC13

潜伏期間 1時間

効果 1d4【敏捷力】ダメージ、ダメージが回復するまで不調状態 **治療** セーブ1回

ウルシ (重度の接触)

種別 毒、接触または吸引；**セーブ** 頑健 DC16

潜伏期間 1時間；**頻度** 1/時間

初期効果 2d4【敏捷力】ダメージ+1d4【耐久力】ダメージ、ダメージが回復するまで不調状態

副次効果 1【耐久力】ダメージ

治療 セーブ1回

腐り蛆 Rot Grubs (脅威度 4)

穿耳蟲や腐り蛆のような寄生虫は病氣と類似したタイプの災厄である寄生を引き起こす。規制は特定の手段によってのみ治療しうる。どれほどセーヴィング・スローに成功しても寄生は目標に害を与え続ける。リムーヴ・ディジーズ 呪文や類似の効果は即座に寄生を終わらせるが、寄生自体は寄生虫によって引き起こされる物であるため、病氣への完全耐性は何の防護にもならない。

腐り蛆は生きて肉を喰らい死体に巣食う不快な寄生虫である。一般に、一体の死体に同時に数匹の蛆が巣食っており、DC15の〈知覚〉判定によって蛆に気づいて避けることができる。失敗すれば、1d6匹の蛆が死体から飛び出てクリーチャーの体内に潜り込もうとする。蛆を避けた

めにDC15の反応セーブを行うことができる(しかしクリーチャーが蛆の存在に気づいている場合のみである)。いかなる値でもダメージ減少があれば、寄生に対する完全耐性を得ることができる。

腐り蛆が生体に寄生した場合、それらは宿主の心臓、脳、その他の重要器官を目指して掘り進み、いつかは死をもたらす。寄生の最初のラウンドは、入り込まれた点に火を押し付けることによって蛆を殺し宿主を救うことができるが、犠牲者は1d6ポイントの[火]ダメージを受ける。蛆を切除することも有効であるが、蛆が宿主の中に残っていても、この方法によってさらに大きなダメージを受ける。切除には斬撃武器とDC20の〈治療〉判定が必要であり、宿主が寄生されているラウンドごとに1d6ポイントのダメージを受ける。〈治療〉判定が成功した場合、1匹の蛆が取り除かれる。リムーヴ・ディジーズ は宿主の体表または体内にいる全ての蛆を殺すことができる。

腐り蛆 Rot Grubs

種別 寄生；**セーブ** 頑健 DC17

潜伏期間 即時；**頻度** 1/ラウンド

効果 蛆1体につき1d2【耐久力】ダメージ

正気と狂気

正気と狂気 Sanity and Madness

狂気とは並外れた肉体的、精神的、あるいは霊的な苦痛と試練によって苦しめられた者に降りかかる苦難である。また、精神が耐えることができないような、錯乱させるほどの恐怖、狂気、異質な存在の源泉の特に強力な物にさらされることも狂気の原因となる。狂気は(精神作用)効果である。

狂気に陥る

ゲーム上、ある者がその精神的な能力値(【知力】、【判断力】、【魅力】)に恐ろしい衝撃を受けたときこそ、狂気に陥る機会である。クリーチャーがこれらの能力値の1つが0にまで減少した際に狂気に陥る可能性がある(注:【判断力】能力値が0になれば全ての意志セーブに-5のペナルティを被るため、【判断力】ダメージは特に狂気を起こしやすい)。このページの表に従ってダイスを振るか、犠牲者の能力値を0にまで減らした原因に適切な狂気を選択すること。君は犠牲者のセーヴィング・スローを密かに行う一犠牲者はその結果や、彼に降りかかった狂気の種類を知るべきではない。これらの効果は自然にプレイで明らかにされるべきである。一部の狂気(恐怖症のような)は発症したり効果をあらわすのに数日あるいは数ヶ月かかるが、他のもの(偏執病のような)は即座に明らかになる。

選択ルールとして、極端に異常な状況下では、クリーチャーは精神的な能力値にダメージを受けなくても狂気に陥る危険がありうる。長い間閉じこめられたキャラクターは、広場恐怖症や閉所恐怖症になることに対するセーブを行わなければならないかもしれない。味方に繰り返し裏切られた者は偏執病になることに対するセーブをしなければならないかもしれない。強力なデーモンに憑依された哀れな魂は、悪魔祓いの際にサイコシスにならないかセーブを行わなければならないかもしれない。このような狂気の発生はGMの決定による。

また、狂気は魔法によっても引き起こされうる。インサニティ呪文は、犠牲者に永続的なコンフュージョンを発生させる代わりに、5術者レベル毎に1つのランダムに決定された狂気を与えることもできる。ピストウ・カースも敵に1種類の狂気を引き起こすことができるが、この場合狂気は呪いでもある。

複数の種類の狂気に苦しめられることもありうる。すでに苦しめられている種類の狂気はまた引き起こされた場合は、狂気の現在のDCは+5上昇する。

狂気からの回復

全ての狂気はその狂気の強度を表すDCを有する。狂気のDCは最初にそれにさらされた時に狂気に陥るのに抵抗するための意志セーブだけではなく、回復するために行うDCも示す。狂気から自然に回復するのは長い過程を必要とする。1週間に1回、狂気の現在のDCに対する意志セーブを行う。このセーブに成功すれば、狂気のDCは君の【魅力】修正値に等しい数(最低1)だけ減少する。DCが0まで減少するまで狂気の完全な効果を受け続けるが、0になると治癒され、狂気は完全に消えてしまう。

レスラー・レストレーションは狂気に対して何の効果もないが、レストレーションは目標に効果を及ぼしている狂気の1つの現在のDCを術者レベルに等しい数減少させる。グレーター・レストレーション、ヒール、リミテッド・ウィッシュ、ミラクル、ウィッシュは目標の全ての狂

気を即座に治癒する。

狂気の種類

クリーチャーが狂気に陥った場合、狂気の種類を決定するために以下の表をロールすること。あるいは、原因にふさわしい狂気を割り当てりこと。

d%	狂気
01 ~ 11	記憶喪失症
12 ~ 48	依存症/恐怖症
49 ~ 68	多重人格障害
69 ~ 78	偏執病
79 ~ 84	サイコシス
85 ~ 00	統合失調症

狂気の場合

記憶喪失症

種別 狂気；セーブ意志 DC20

潜伏期間 即時

効果 意志セーブと全ての技能判定に-4のペナルティ；記憶喪失(下記参照)

解説

記憶喪失症にかかったキャラクターは物事を思い出すことができない。その名前、技能、過去の全ては等しく謎である。新しい記憶を積み上げることはできるが、記憶喪失症になる前にあったいかなる記憶も抑圧されている。

さらに悪いことに、すべてのクラス能力、特技、技能ランクが記憶喪失症が続く限り失われる。保持されるのは基本攻撃ボーナス、基本セーヴィング・スロー、戦技ボーナス、戦技防衛値、総経験点、ヒット・ダイス(ヒット・ポイント)であるが、その他の全ては記憶喪失症が治癒するまで失われる。記憶喪失症にかかっている間にクラス・レベルを得た場合は、そのクラス・レベルで得た全ての能力を通常通り使用できる。得たクラス・レベルがすでに有しているクラスのものであった場合は、システム上はそのクラスのより高いレベルであるが、そのクラスの1レベル・キャラクターとしての能力を得る。記憶喪失症が後に治癒した場合、記憶喪失症にかかっている間に得たレベルも含め、このクラスの完全な能力を取り戻す。

依存症/恐怖症

種別 狂気；セーブ意志 DC14

潜伏期間 1日

効果 依存症あるいは恐怖症の源泉が明らかにある場合、目標は不調状態(依存症の場合)あるいは怯え状態となる(恐怖症の場合)。恍惚状態または恐れ状態になる可能性がある(下記参照)。

解説

依存症は特定の事物または状況(通常は不適切なもの)に対する非理性的な執着であり、恐怖症は事物または状況(通常は普通に見られるもの)に対する非理性的な恐怖である。それに加えて、依存症または恐怖症のキャラクターがその執着の対象と向かい合った場合(標準アクションが必要)、狂気に対抗する意志セーブを行わなければならない、失敗すれば1d6ラウンドの間その事物によって恍惚状態(依存症の場合)または恐れ状態(恐怖症の場合)になる。

多重人格障害

種別 狂気；セーブ意志 DC19

潜伏期間 2d6日

効果 意志セーブと【判断力】を基にする技能判定に-6ペナルティ；多重人格(下記参照)。

解説

これは同じ心と体の中に1つ以上のはっきりと異なった人格が生まれるという複雑な精神障害である。犠牲者に増える人格の数は、狂気のDCを

10で割った数(端数切捨て、最低1人格追加)に等しい。何らかの理由(セーブDCの上昇など)で狂気が悪化した場合、追加人格の数も同様に増加する。同様に被害者が回復し狂気のDCが減少するにつれ、追加人格の数も減少する。GMはこれら追加人格の詳細を決めるべきである。毎朝、また罹患しているキャラクターが気絶状態になった場合、狂気のDCに対して意志セーブを行わなければならない。失敗した場合、別人格が引き継ぐことになる。キャラクターの記憶と技能は変わらないが、それぞれの人格はお互いのことを知らず、他の人格が存在することを、多くの場合激しく否定する。

偏執病

種別 狂気；セーブ 意志 DC17

潜伏期間 2d6 日

効果 意志セーブと【魅力】を基とする技能判定に-4のペナルティ；援護アクションの利益を受けたり援護アクションを行うことができない；自分の狂気のDCに対する意志セーブに成功しない限り、他のクリーチャーの助け(治療を含む)を自発的に受けることができない。

解説

偏執病のキャラクターは世界とそこに住む全ての者が自分を苦しめようとしていると確信している。典型的な偏執病のキャラクターは議論好きか内向的である。

サイコシス

種別 狂気；セーブ 意志 DC20

潜伏期間 3d6 日

効果 キャラクターは混沌にして悪になる；狂気を隠すための〈はったり〉判定に+10の技量ボーナスを得る。

解説

この複合的な狂気により、犠牲者は世界に対する憎悪で満たされている。狂気のDCに対する意志セーブに成功することで精神異常を1日の間抑えることができるが、失敗した場合は友と敵に等しく死と破壊をもたらそうとする陰謀と計画を企むことを抑えることができない。ほとんどの場合、精神異常の衝撃はロールプレイによってあらわされるが、すべてのプレイヤーが仲間を破壊させようとする狂人のロールプレイをすることを楽しめるわけではない。そのような場合、精神異常の支配下にある場合はGMがそのキャラクターのコントロールをするべきである。

統合失調症

種別 狂気；セーブ 意志 DC16

潜伏期間 1d6 日

効果 全ての【判断力】と【魅力】を基とする技能判定に-4のペナルティ；出目10と出目20を行うことができない；混乱状態になる可能性(下記参照)。

解説

統合失調症のキャラクターは現実を把握する力を失い、現実であることとそうでないことの区別がもはやつけられなくなる。このような恒常的な妄想により、統合失調症の患者は突飛で混沌で他者には予測できない者となる。統合失調症のキャラクターがストレスを感じる状況(戦闘のような)におかれた場合は、自らの狂気のDCに対して意志セーブを行わなければならない。失敗した場合はキャラクターは1d6ラウンドの間混乱状態になる。

NPCの恩恵

NPCの恩恵 (NPC Boons)

幻想文学には英雄や悪漢になることには興味はないが素晴らしい力を持っているキャラクターたちの例がたくさいる。賢者は物事があるがままに進んでいくのを見ることに満足し、クレリックは神々に特別な力を吹き込まれ、薬草師は特製の調合薬の知識を持つ。全ての者は自分だけの他にない能力と洞察を持ち、そのようなキャラクターが冒険者たちに好意を持つようになるならば、その特別な影響力と能力をつかってキャンペーン全体の流れを変えてしまうかもしれない。個々のNPCの独特の技能と力をあらわすために、またキャンペーンセカイのキャラクターとの交流によるルールによって関連付けられた利益をPCたちに与えるために、GMはある重要なNPCが好意を持ったPCたちに与える恩恵ルールを使うことができる。

要するに、恩恵とはあるNPCがPCたちを助けるための定量化された非金銭的な方法である。これは物品やサービスの値引き、特定の技能判定への1回限りのボーナス、あるいはそのキャラクターだけが提供できる魔法的な利益のような形かもしれない。恩恵の本質はデータの要素よりもキャンペーン世界におけるNPCの役割に依拠するものである。社会的地位は必ずしもクラス・レベルや特定のルールに関連するものではないように、恩恵はGMの論理感覚とキャンペーンのリアリティを主として基とする。1レベルのアリストラートに過ぎない若い王子は、11レベル・コモナーであるパン屋よりも、パトロン、航海への出資、法令の布告などはるかに有利な恩恵を与えられるかもしれない。

恩恵はでたために与えられるものではなく、PCは出会う全てのNPCから役に立つ援助を受けられると期待するべきではない。友好的な態度のNPCだけがこのような利益を与え、通常は十分な期間信用を置くようになったPCや、重要な個人的な奉仕を行ったPCに対してのみ与えられる。このような関係では、NPCはパーティ全体よりも一個人に好意を与えるようになり、パーティーの構成員の1人に恩恵を与える一方、それほど好意をもたれていない構成員は見過ごされることもありうる。PCは全てのNPCが恩恵を与えるものと期待するべきではない。ある者は提供できる特別なものを何も持っていないかもしれないし、差し出せるものを多く持つほど重要人物ではないのかもしれない。[精神作用]効果の魔法を用いてキャラクターから恩恵を引き出そうとする者の成功はGMに任されている。日常的な恩恵の効果は推測しやすいが、より特殊な物はNPCしか知らないかもしれない。その効果に関わらず、PCに恩恵を与えることを直接コントロールさせるべきではない。PCは自分が与えることができる恩恵を自分で得ることはなく、最も親しい仲間に対してはその意思に反して利益を与えるように強要はできない。

恩恵に伴うものはさまざま、それを提供するNPCだけでなく、GMの趣向やシナリオ上の必要によって変わる。その核心となるのは恩恵は、GMがNPCとの絆を結んだ褒賞としてルールに関連付けられたちょっとした利益をPCに与える簡便な方法であることを意図している。恩恵はしばしば金銭的な価値を持つことはあるが、決して金銭的な物であることは無く、友人同士の好意のように感じられるべきであり、キャラクターやNPCの人生を変えてしまうようなものであるべきではない。時としてルールの既存の要素一装備品の値引き、特定の状況における技能判定へのボーナスなどが含まれることもあるが、このような事がおきるのは少数であるべきである。恩恵は3つの形態をとる傾向がある。協力恩恵、技能恩恵、特殊恩恵である。

協力恩恵 / Favor : いかなるクラスまたは社会階層のいかなるキャラクターでも友人を助けようとすることはできる。協力恩恵はこのような利益を表す。店員は商品を10%値引きし、貴族はその影響力を使って領主との面会のお膳立てをし、引退した冒険者は高品質のロングボウを貸してくれる。これら全てが協力恩恵となる。

技能恩恵 / Skill : あるNPCは友人に自らの経験を分け与え、あるいは自らの影響力を他者に委ねることができる。技能恩恵はNPCが好意を持ったPCに伝えることができる技能判定へのささやかなボーナスである。ガイドラインとして、技能ボーナスは通常非常に限定された状況における1種類の技能に+2ボーナスを与える(1つの技能を『使用する全ての判定についてではない)。あるいは特定の技能判定に1回限り+4のボーナスを与える。たとえば、有名な商人がその印章指輪をキャラクターに与え、かれの本拠地の都市の市場での他の商人との〈交渉〉判定に+2のボーナスを与えることができる。失われた都市の伝承を研究する学者はPCに講義を行い、その廃墟に関する〈知識(歴史)〉判定に+2のボーナスを与えることができる。衛兵は友好的なPCに頼まれて地域のスリと対面し、その者に対して行う〈威圧〉判定に1回限り+4のボーナスを与えることができる。

特殊恩恵 / Unique : 全ての恩恵の中で最も稀な特殊恩恵は、あるNPCがあたえることができるそのキャラクターに特有で、その者のクラス能力の範囲外にある特殊能力である。特殊恩恵はキャラクターのクラス能力の一部とするにはささやかに過ぎ、あるストーリーに特有なためGMによる調整を必要とするような特殊能力である。ゴーストは彼女の夫である邪悪な幻術師の幻術を見通す力をPCに与える。光の神のクレリックは仲間の武器に近く地下墓地に出没する影のようなクリーチャーに対する攻撃に+1の追加ダメージを与える祝福を与えることができる。アルケミストは飲用者に24時間ブラウン・モールドに対する完全耐性を与えるポジションを調査することができる。これら全てが特殊恩恵の例である。このような恩恵は探検のため最も柔軟性に富み、幅広い可能性を持っているため、GMは特殊恩恵を1回だけ有効とするか、1回の冒険にのみ関連を持つものとなるように限定するべきである。

以下はパスファインダーRPGコアルールブック収録の各NPCクラスに属する者が提供することができる恩恵のリストである。NPCの可能性のある状況と可能な恩恵を全てをカバーすることは不可能であるため、このセクションの残りの部分は自分自身の恩恵を作り出すためのガイドラインか、あるシナリオのNPCに付与する恩恵を選択するためのリストと考えるべきである。より特殊な例を求めているGMはChapter9を参照すること。そのNPCはそのようなキャラクターによって与えられるであろう恩恵の例を含んでいる。ここの恩恵リストは特定のNPCクラスのキャラクターによって与えられるものの一部について述べているが、いかなるクラスのいかなるNPCも恩恵を与えることができる。

アデプト

信仰魔法の使い手はしばしば単に癒し手とみなされるが、その知恵と講えられる地位によりはるかに多くの物を提供することができる。

協力 : 1つの事件における無償の治療

協力 : 低位の聖職者への紹介の手紙。PCたちをその望むままに助けよと命じる(1レベルのアデプトの雇い人が3日間助けてくれる)

技能 : 地域の教会と接触するための好意的な紹介により、1人のPCにその特定の教会の構成員に影響を及ぼすために行う〈交渉〉判定に+2のボーナスを与える。

技能：神秘的な錬金術の技術に精通しているため、1人のPCが1つの錬金術アイテムを作る為の1回の〈製作（錬金術）〉判定に+4のボーナスを与える。

特殊：汚穢熱を即座に治癒する特別なポーションを4本作成することができる。

特殊：PCを部族の精霊獣と交信させ、地域の特定の種類の動物とのスピーク・ウィズ・アニマルズを1日に1回使用することができるようにする。

アリストクラート

アリストクラートは村の地主から皇帝までさまざまだが、ほとんどの者は財産と地位を有し共同体に大きな影響力を与えることができる。

協力：邸宅でのパーティ、王室の祝祭、公的な祝賀会など貴族会での催し物への招待状

協力：刑事訴追されたPCたちを救うために影響力を行使

技能：地域の儀礼について1日がかりの指導を行い、年や地域についての〈知識（貴族）〉判定に+2のボーナスを与える。

技能：王宮に滞在中のキャラクターの世話を焼き、PCにこの滞在中の王宮の人間との交流に1回の+4の〈真意看破〉判定を行うことができるようにする。

特殊：遠い地への航海のため船と乗組員を貸す。

特殊：1人のPCに特定の地域での権力との接触に役立つさやかで領地のない称号を与える。

コモナー

通常は有名でも富裕でもないが、子モナーはさまざまな技能を持ち、好意に報いるために創造的な方法を用いることができる。

協力：PCに敬意を表して部屋を提供し手の込んだご馳走を用意する。

協力：1種類の〈製作〉判定によって自らの手で作った高品質の非魔法的アイテムを50%割引で提供する。

技能：1ヶ月の間、自分の有する最高の〈製作〉または〈職能〉技能をPCのために無償で使用する（おそらく乗り物や船の乗員や希少な植物の世話、動物の訓練）。

技能：地域の民間療法を教え、病気に〈治療〉を使用する場合PCに+2のボーナスを与える。

特殊：地域の荒野を突っ切って自分だけが知っている秘密の場所へ行くための地図を作るか案内する。

特殊：PCが不在の間、家や事業を有能に取り仕切る。

エキスパート

熟練の職人、プロフェッショナル、学識ある社会の構成員は幅広い特別な才能とPCに有用な世に知られていない情報を持つ。

協力：1人のPCに材料を提供し、非魔法的アイテムを製作するための価格を半分に削減する。

協力：非魔法的アイテムを売るための商人や魔法のアイテムの買い手を探すことができる。

技能：特によく整備された作業場の使用を許可し、1回の特定の〈製作〉または〈職能〉判定に+4のボーナスを与える。

技能：PCに商売のコツを教え、PCとそのエキスパートが共有する1回の〈製作〉または〈職能〉判定に永続的な+1のボーナスを与える。

特殊：地域のギルドの会員権を有し、広い地域で特定の種類の商品を10%割引する。

特殊：古代の鍵を開け、通過不可能な罫を迂回し、あるいは伝説的な機械の破損した部品を取り替えるための特別な道具を作る。

ウォリアー

職業的ウォリアーは典型的には幅広い経験をつみ他の種類の戦闘職、彼らが仕える者、敵対する者と有用な交流を行っている。

協力：1人のPCに非魔法的武器1つ、鎧1領、または冒険道具を贈る。

協力：高価な物を守るか、誰もそれを見つけれられないような場所に隠す。

技能：地域の下水道を巡回した経験に関連し、1人のPCの都市の下水道に関する〈知識（ダンジョン探検）〉判定に+2のボーナスを与える。

技能：地域の犯罪者を恐喝するための情報を提供し、地域の路上の暴漢に対する〈威圧〉判定に1回の+4判定を与える。

特殊：民兵団を作り、1つの計画を助けるために2d4人の低レベル・ウォリアーの集団を集める。

特殊：秘密の特殊な戦闘スタイルを教え、1人のPCにイニシアチブに+1のボーナスを与える。

NPC ギャラリー

NPC ギャラリー NPC Gallery

ファンタジー世界を冒険するプレイヤーキャラクターのために、何百人とまではいかないにしても多数のノンプレイヤー・キャラクターが存在し、それぞれの NPC はキャラクターが必要なサービスを提供し、物語を進める重要な役割を果たし、伝説の間際に彩りを加えてくれる。地元の農民から酒場の語り部まで、さらには高貴な国王からみずぼらしい浮浪児まで、すべてのキャラクターは GM の繰り出す世界と物語の住人である。彼らは協力者であれば立ち足る邪魔者でもあり、雇い主かもしれない犠牲者かもしれない、喝采を送る群衆のときもあれば非難を浴びせる群衆でもある。この人々は、PC が助力を求めるとき、取引を求めるとき、道ならぬ冒険に向かうとき、どんな時にでも応えてくれるキャラクターたちである。

けれども、一国の君主や取引の主、いつも危険にさらされている庶民達の重要であるにもかかわらず、ほとんどの冒険の本質は見慣れた街角からかけ離れた、モンスターや悪漢などの様々な危険に焦点があてられている。このように、地元の酒場で何かが必然的に失敗するとき、宮廷で交渉が決裂するとき、あるいは無数の不測の事態が頻発するとき、多くの GM はダイスを振る真似をしたり、必要なデータを求めてページにざっと目を通したりする。この章は、予測できないデータや、いくつもの緊急用の遭遇、プレイヤーの突然の寄り道に応えなければならないときに必要となるものを、GM に提供するために存在している。

後述の表にはパスファインダー RPG でありふれている 80 を超える NPC を掲載している。大多数はベテラン冒険者の一団と直接戦闘を行うことは意図してなく、むしろパーティの無数にあるあまり冒険的ではないやりとりを支えるための一般的なデータである。平均的な店主の持つ〈鑑定〉技能の値や、一隻の船を操舵するのに必要な船員の数など GM が必要な情報など、多種多様のありふれたキャラクターの基準となるデータを提供する。このキャラクターから多数の危険な遭遇を作ることができないわけではない。モンスターの一団と戦う闘士や兵卒の一団が危険をもたらすのと同じように、松明で武装した農民と職人の集団も危険な存在になりえる。GM が冒険長編の敵役として危険な賞金稼ぎや悪名高い海賊のキャプテンを作り出すことやめないように、ありふれた NPC 達もキャンペーンの重要な役割を果たす可能性を秘めている。また、この章にはキャラクターが雇人として雇える NPC の価格リスト、従者、さらには一時的な PC などいざという時に使えるものも揃っている。最終的には、このキャラクター達は GM のために増強されたツールと選択肢を提供し、場当たりのデータ作成などのゲームの障害を取り除き、GM にゲームにおける最も刺激的なところ、つまり「これから始まる冒険」に時間と想像力を好きなだけ使えるようにしてくれるのである。

名前がなんであっても『NPC』(An NPC by Any Other Name)

この章ではあらゆる種類の、旅人と店主、衛兵と酔っ払い、王女と高位の僧侶、そしてその他多くのファンタジー世界の住人のデータを提供する。今のところ、パーティが冒険のさなかで出会う、探検家、登山家、大艦隊の提督、ドラゴン・ライダー、数えきれないほどの他の NPC 達はまだいない。理由は 2 つある。一つは、あらゆる GM の想像力を満足させるキャラクターの一覧など到底不可能だ。そこで、パスファインダー RPG の冒険に頻繁に登場するものをここに上げることにした。2 つ目は、データブックのタイトルに「案内人」とつけたところで、そのデータを探検家や警官、牛飼いな GM が必要としている類似のキャラクターとして扱うことを禁ずる理由はどこにもないからだ。

したがって、各 NPC にはキャラクターの説明に加えて、基本形やさま

ざまな代わりとなるキャラクターとして使う方法、それに他のどのような NPC とともに現れるか、といったことが説明されている（そのグループ用の上昇する脅威度も併記されている）。そのキャラクターの専門性において一般的な装備一式と、キャラクターのレベルに応じた GP 資産も掲載されている。しばしば、説明文には様々な役割や異なるキャンペーンに合わせて上手にカスタマイズできるように代わりとなる装備や置き換える特技を提案していることもある。キャラクターの他の特徴と同じように、この要素も GM が適切と思うように修正して構わない。

さらに、各 NPC は組織化を容易にするため、GM が特定の種類のキャラクターを数々の種類の中から簡単に探せるように類似したキャラクターのグループに分類されている。（例えば、脅威度 1/2 のスリは遭遇としては物足りないが、脅威度 2 の強盗であれば十分だ）このことは、同じ背景や同じ人生を送る NPC 達が頻りに顔を突き合わせているであろうから、このキャラクターを使った遭遇を簡単に作れるようになっている。

GM には、ここに挙げてある NPC をそれぞれのキャンペーンに相応しいように変更することを推奨しよう。ほとんどのキャラクターは標準的な役割を担い、中立の属性であることを前提とした能力値を持っている。もちろん属性は簡単に変更できるし、キャラクターの専門技術に合わせて技能（特に〈職能〉、〈制作〉、〈知識〉）を手早く修正することができる。

下記の図表では、この章のすべての基準となるキャラクターの一覧を掲載している。一覧ではキャラクターのクラス・レベルに加えて、GM がパーティ・レベルに相応しい挑戦を簡単に手早く作れるように、脅威度によってグループ分けしている。このキャラクター達には総じて個性や行動指針は含まれておらず、掲載データは GM が望むどのような役割にも適合させることができる。

ここに掲載されている多くの NPC に基づいて作られる、実際のキャラクターと遭遇の数々は、GM の想像力の限り自由に創造することができる。

NPC の恩恵 (NPC Boons)

NPC の恩恵では恩恵（特定の NPC が味方の PC に与えることができるゲーム上のちょっとしたボーナスと利益）に関する選択ルールが提示されている。この恩恵と利益のルールは PC に対し、連携している NPC により強い関心を持つことを促し、キャラクターに経験点と宝物以外の報酬を与えるものである。下記の各 NPC のデータの最後に、このルールを使う場合にその NPC に相応しいささやかな利益の提案がある。この恩恵を採用するか独自の恩恵を作ろうとする GM は、新しい利益のガイドとしてここに挙げたものを使うと良いだろう。また、GM は以下に示す NPC が必ず恩恵のいずれか（あるいは全て）を提供しなければならないのだ、と感じる必要はない。それらの恩恵はかれらの必要性にもっとも合致するようになっているが、独自の恩恵をデザインしたりゲームに合うように調整したいと感じるのであれば、遠慮なくこれらの効果に手を加えて構わない。

表：『作成済みNPCデータ』

基準タイプ (Archetype)	クラス	脅威度
歩兵 (Foot Soldier)	ウォリアー1	1/3
従士 (Squire)	アリストクラート1	1/3
村一番の愚か者 (Village Idiot)	コモナー1	1/3
侍祭 (Acolyte)	クレリック1	1/2
山賊 (Bandit)	ウォリアー2	1/2
酒場の女給 (Barmaid)	コモナー2	1/2
農場主 (Farmer)	コモナー1 / エキスパート1	1/2
スリ (Pickpocket)	ローグ1	1/2
船員 (Shipmate)	エキスパート1 / ウォリアー1	1/2
乞食 (Beggar)	コモナー1 / ローグ1	1
食人種 (Cannibal)	バーバリアン2	1
隊商の護衛 (Caravan Guard)	ファイター2	1
予言者 (Doomsayer)	アデプト3	1
酔っ払い (Drunkard)	コモナー1 / ウォリアー2	1
衛兵 (Guard)	ウォリアー3	1
門徒 (Initiate)	モンク2	1
売春婦 (Prostitute)	エキスパート1 / ローグ1	1
店主 (Shopkeep)	エキスパート3	1
語り部 (Storyteller)	バード2	1
チンピラ (Street Thug)	ファイター1 / ローグ1	1
流民 (Vagabond)	コモナー2 / ウォリアー1	1
夜盗 (Burglar)	ローグ3	2
カルト教徒 (Cultist)	クレリック3	2
放浪者 (Wanderer)	バード1 / ローグ2	2
貴族の御曹司 (Noble Scion)	アリストクラート4	2
囚人 (Prisoner)	エキスパート4	2
酒場の主人 (Barkeep)	エキスパート4 / ウォリアー1	3
売人 (Dealer)	エキスパート1 / ローグ3	3
衛兵隊長 (Guard Officer)	ファイター4	3
巡礼者 (Pilgrim)	コモナー5	3
奴隷商人 (Slaver)	ファイター2 / レンジャー2	3
罾狩人 (Trapper)	レンジャー4	3
牢番 (Turnkey)	ウォリアー5	3
武闘僧 (Battle Monk)	モンク5	4
ウィザード崩れ (Hedge Wizard)	コモナー2 / ウィザード3	4
霊媒師 (Medium)	クレリック5	4
戦闘魔術師 (Battle Mage)	力術士6	5
騎兵 (Cavalry)	ファイター6	5
占い師 (Fortune Teller)	バード3 / ソーサラー3	5
剣闘士 (Gladiator)	バーバリアン3 / ファイター3	5
吟遊詩人 (Minstrel)	バード6	5
モンスター狩り (Monster Hunter)	レンジャー6	5
襲撃者 (Raider)	バーバリアン6	5
祈祷師 (Shaman)	アデプト7	5
遺跡盗賊 (Tomb Raider)	ローグ6	5
拷問吏 (Torturer)	エキスパート5 / ファイター2	5
行商人 (Traveling Merchant)	エキスパート7	5
考古学者 (Archaeologist)	ローグ7	6
猛獣使い (Beast Master)	レンジャー7	6
召喚師 (Conjurist)	召喚術士7	6
隠者 (Hermit)	ドルイド7	6
追いはぎ (Highwayman)	ファイター4 / ローグ3	6
聖戦士 (Holy Warrior)	パラディン7	6
王女 (Princess)	アリストクラート8	6
保安長官 (Watch Captain)	ファイター7	6
案内人 (Guide)	エキスパート9	7
騎士 (Knight)	アリストクラート2 / パラディン6	7
傭兵 (Sellsword)	ファイター8	7
バイキング (Viking)	バーバリアン2 / ファイター6	7
一等航海士 (First Mate)	エキスパート4 / ファイター5	8
村長 (Mayor)	アリストクラート3 / エキスパート7	8
貴族 (Noble)	アリストクラート10	8
僧侶 (Priest)	クレリック9	8
殺人鬼 (Slayer)	レンジャー5 / アサシン4	8
チャンピオン (Champion)	バーバリアン5 / ファイター5	9
豪商 (Merchant Prince)	エキスパート4 / ローグ6	9
著名な吟遊詩人 (Celebrity Bard)	バード11	10
酋長 (Chieftain)	ウォリアー12	10
將軍 (General)	ファイター11	10
ギルドの首領 (Guild Master)	ローグ11	10
女王 (Queen)	アリストクラート12	10
山賊の首領 (Bandit Lord)	ファイター8 / ローグ4	11
賞金稼ぎ (Bounty Hunter)	レンジャー12	11
艦長 (Captain)	エキスパート3 / ファイター9	11
カルト教団の指導者 (Cult Leader)	クレリック10 / ローグ2	11
海賊の船長 (Pirate Captain)	ファイター7 / ローグ5	11

基準タイプ (Archetype)	クラス	脅威度
賢者 (Sage)	エキスパート7 / 占術士5	11
聖人 (Saint)	パラディン12	11
高位の僧侶 (High Priest)	クレリック13	12
国王 (King)	アリストクラート16	14
達人 (Master)	モンク15	14

カテゴリ別索引

※利便性を考慮して付け加えました。PRDにはありません。

冒険者：戦闘魔術師、モンスター狩り、遺跡盗賊

野盗：山賊、追いはぎ、山賊の首領

保安部隊：衛兵、衛兵隊長、保安長官

競技場：剣闘士、猛獣使い、チャンピオン

犯罪者 I：スリ、チンピラ、夜盗

犯罪者 II：奴隷商人、殺人鬼、ギルドの首領

殉教の戦士：従士、聖戦士、聖人

地下牢：囚人、牢番、拷問吏

エンターテイナー：語り部、吟遊詩人、著名な吟遊詩人

武術道場：門徒、武闘僧、達人

辺境：罾狩人、隠者、案内人

異端教徒：カルト教徒、召喚師、カルト教団の指導者

略奪者：襲撃者、バイキング、海賊の船長

傭兵：隊商の護衛、傭兵、賞金稼ぎ

商人：店主、行商人、豪商

軍人：歩兵、騎兵、將軍

貴族：貴族の御曹司、騎士、貴族

街道：放浪者、流民、巡礼者

王族：王女、女王、国王

水兵：船員、一等航海士、艦長

学者：ウィザード崩れ、考古学者、賢者

予言者：予言者、霊媒師、占い師

路地：乞食、売春婦、売人

酒場：酒場の女給、酔っ払い、酒場の主人

神殿：侍祭、僧侶、高位の僧侶

部族：食人種、祈祷師、酋長

村人：村一番の愚か者、農場主、村長

冒険者 Adventurers

悪漢、雇われ者、モンスター狩り、遺跡荒らし、代表戦士、無頼漢など、さまざまな技能や主義を持つ冒険者がいる。彼らは悪を止め不正を正す使命を帯びた英雄なのかもしれないし、価値のある遺物を見つけて一儲けを企む盗賊なのかもしれない。これらの NPC は PC たちのパーティの仲間として扱うことも、1日または1つのダンジョン探索の間の雇い人として扱うこともできる。逆に、自分たちの任務のために PC たちの邪魔をしようとするライバル冒険者なのかもしれない。仲間にしるライバルにしる、これらの NPC が現れることでパーティは自分たちだけが冒険者なのではないと理解することになるだろう。

戦闘魔術師 脅威度 5 Battle Mage

経験点 1,600

人間の力術師 6

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 6 ; 感覚〈知覚〉 + 6

防御

AC 16、接触 12、立ちすくみ 14 (+4メイジ・アーマー、+2【敏】)

hp 33 (6d6 + 12)

頑健 + 3、反応 + 4、意志 + 5

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー + 2 (1d4 - 1 / 19 ~ 20) または

ワンド・オヴ・ショッキング・グラスプ + 2 接触 (1d6 [電気])

遠隔 ダガー + 5 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 強き呪文 (超常) + 3

秘術系統の疑似呪文能力 (術者レベル 6 ; 精神集中 + 9)

6回 / 日 : 力場のミサイル (擬呪) (1d4 + 3)

準備済みのウィザード呪文 (術者レベル 6 ; 精神集中 + 9)

3レベル : ディスペル・マジック、フライ、ヘイスト、ファイアーボール (2) (DC17)

2レベル : フレイミング・スフィア (DC16)、グリッターダスト (DC15)、ミラー・イメージ、プロテクション・フロム・アローズ、スコーチング・レイ (DC16)

1レベル : バーニング・ハンズ (DC15)、カラー・スプレー (DC14)、エクスペディシャス・リトリート、メイジ・アーマー、ショッキング・グラスプ

0レベル (無制限) : ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、ライト、メッセージ

禁止系統 心術、死霊術

一般データ

【筋】9、【敏】14、【耐】12、【知】17、【判】10、【魅】13

基本攻撃 + 3 ; CMB + 2 ; CMD 17

特技《戦闘発動》、《ワンド作成》、《防衛的戦闘訓練》、《イニシアチブ強化》、《巻物作成》、《呪文熟練 : エヴォケーション》

技能〈製作:鎧〉+ 10、〈製作:武器〉+ 10、〈飛行〉+ 11、〈知識:神秘学〉+ 12、〈知識:工学〉+ 7、〈知識:地理〉+ 7、〈知識:歴史〉+ 7、〈知覚〉+ 6、〈騎乗〉+ 6、〈呪文学〉+ 12

言語 共通語、ドラゴン語、エルフ語、巨人語

その他の特殊能力 秘術の絆 (ワンド)

戦闘装備 スクロール・オヴ・フライ (2)、インヴィジビリティ (2)、マイナー・イメージ (2)、ワンド・オヴ・マジック・ミサイル (術者レベル 5、50 チャージ、秘術の絆のアイテム)、ワンド・オヴ・ショッキング・グラスプ (50 チャージ)、足留め袋 (3) ; その他の装備 ダガー (2)、20gp

恩恵 戦闘魔術師はスクロールを 10%割引で作成して与えることができる。

戦闘魔術師はいつでも戦闘の準備ができています。彼女は先制攻撃が最良であると理解しています。火力に欠けているということは無いが、戦場にお

る彼女の真価は常にその多芸さにある。戦闘魔術師は卓越した火力支援兵科であり、魔法を使う護衛士である。単独で出現して 1 人の行商人の護衛 (脅威度 7) または案内人の護衛 (脅威度 8) をしていることもあるし、霊媒師 (または吟遊詩人)、モンスター狩り (または剣闘士)、遺跡盗賊とともに冒険をしているのかもしれない (脅威度 9)。4 人の戦闘魔術師による分隊が軍隊に同行しているのかもしれない (脅威度 9)。

モンスター狩り 脅威度 5 Monster Hunter

経験点 1,600

人間のレンジャー 6

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 3 ; 感覚〈知覚〉 + 10

防御

AC 18、接触 13、立ちすくみ 15 (+4鎧、+3【敏】、+1盾)

hp 45 (6d10 + 12)

頑健 + 6、反応 + 8、意志 + 3

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のバトルアックス + 10 / + 5 (1d8 + 3 / × 3) または
ダガー + 9 / + 4 (1d4 + 3 / 19 ~ 20)

遠隔 +1 コンポジット・ロングボウ + 10 / + 5 (1d8 + 4) または
速射 +1 コンポジット・ロングボウ + 8 / + 8 / + 3 (1d8 + 4 / × 3)

または

ダガー + 9 (1d4 + 3 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 得意な敵 (魔獣 + 4、人怪 + 2)

準備済みのレンジャー呪文 (術者レベル 3 ; 精神集中 + 3)

1レベル : スピーク・ウィズ・アニマルズ

一般データ

【筋】16、【敏】16、【耐】13、【知】10、【判】12、【魅】8

基本攻撃 + 6 ; CMB + 9 ; CMD 22

特技《持久力》、《精密射撃強化》、《騎射》、《騎乗戦闘》、《近距離射撃》、《速射》、《自力生存》

技能〈登攀〉+ 11、〈動物使い〉+ 8、〈治療〉+ 8、〈知識:自然〉+ 5、〈知覚〉+ 10、〈騎乗〉+ 11、〈隠密〉+ 11、〈生存〉+ 12 (+15 痕跡を辿る)、〈水泳〉+ 7

言語 共通語

その他の特殊能力 狩人の絆 (動物の相棒 [ホーク])、得意な地形 (森林 + 2)、追跡 + 3、野生動物との共感 + 5

装備 高品質のチェイン・シャツ、高品質のバックラー、高品質のバトルアックス、ダガー、+1 コンポジット・ロングボウ (+3【筋]) とアロー 40 本、冷たい鉄製アロー (10)、錬金術銀製アロー (10)、ライト・ホース (戦闘訓練済み)、鞍、4gp

恩恵 モンスター狩りは 1 体の特定の野生の獣またはモンスターの位置を突き止めて追跡し、PC たちをそのねぐらに導くことができる。

モンスター狩りは賢明で経験をつんだ狩人であり、彼の上空からの目として使える忠実な鷹と共に森の小道を行く。報酬や賞金のため、心に残るような獲物のため、あるいは単に伝説になるような炉辺の狩話のため、野生の獲物がうろついていると聞いて休息や道草をとるようなモンスター狩りはほとんどいない。モンスター狩りは騎乗従者や荒野での護衛、熟練した狩人などがある。他のタイプのモンスター狩りは、得意な敵、得意な環境、動物の相棒を変更することで簡単に作成することができる。

豪商は仕事上の脅威に対処するためしばしば 2 人のモンスター狩りを雇っている (脅威度 10)。4 人のモンスター狩りによる巡視隊は荒野の国境警備隊として扱うことができる (脅威度 9)。また、モンスター狩りは戦闘魔術師、霊媒師 (または吟遊詩人)、遺跡盗賊と共に冒険しているのかもしれない (脅威度 9)。

遺跡盗賊 脅威度 5 Tomb Raider

経験点 1,600

人間のローグ 6

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 3; 感覚〈知覚〉 + 14

防御

AC 17、接触 13、立ちすくみ 14 (+3 鎧、+3【敏】、+1 盾)

hp 45 (6d8 + 18)

頑健 + 6、反応 + 8、意志 + 2

防御能力 身かわし、畏感知 + 2、直感回避

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ショート・ソード + 7 (1d6 + 1 / 19 ~ 20)

遠隔 高品質のショートボウ + 8 (1d6 / × 3)

特殊攻撃 急所攻撃 + 3d6

一般データ

【筋】12、【敏】17、【耐】14、【知】14、【判】10、【魅】8

基本攻撃 + 4; CMB + 5; CMD 18

特技《頑健無比》、《技能熟練：装置無力化》、《忍びの技》、《武器の妙技》

技能〈軽業〉 + 12、〈鑑定〉 + 11、〈はったり〉 + 5、〈登攀〉 + 10、〈装置無力化〉 + 20、〈脱出術〉 + 14、〈知識：ダンジョン探検〉 + 11、〈知識：地域〉 + 6、〈言語学〉 + 6、〈知覚〉 + 14 (+17 畏探し)、〈手先の早業〉 + 12、〈隠密〉 + 14、〈水泳〉 + 5、〈魔法装置使用〉 + 8

言語 アクロ語、共通語、地界語、地下共通語

その他の特殊能力 ローグの技 (高速隠密、這い込み、畏見抜き)、畏探し + 3

戦闘装備 耐毒剤; その他の装備 高品質のスタデッド・レザ、高品質のバックラー、高品質のショートボウとアロー 20 本、ショート・ソード、アイズ・オヴ・ジ・イーグル、虫眼鏡、盗賊道具、陽光棒、18gp

恩恵 遺跡盗賊は PC の持つ物品を鑑定してくれるかもしれないし、同行して畏を解除してくれるかもしれない。

遺跡盗賊は廃墟や畏に満ちたダンジョンを探索する狡猾な探検家であり、古代の財宝が隠された墓所を狙う大胆な盗賊である。彼らは価値のある仲間であり、探検家志望者がそこに潜む死や隠された危険の餌食になることなく進入と脱出を果たすことを助ける。もちろん、遺跡盗賊が何かを見つけて自分自身のためにちょっとちょろまかすこともあるかもしれないが、誰にそれが分かるのか? 彼は決して喋らないだろう。また遺跡盗賊はダンジョンの内部で、中にある財宝を PC より先に頂戴しようとするライバルとして現れる事もある。〈手先の早業〉技能を〈製作 (畏つくり)〉に置き換えることで、より危険な敵とすることができる。遺跡盗賊は卓越した夜盗や斥候となる。遺跡盗賊はしばしば単独で動くが、1 人の考古学者と 2 人の夜盗と協力しているかもしれない (脅威度 8)。遺跡盗賊の斥候はモンスター狩りと共に現れるかもしれない (脅威度 7) あるいは 4 人の強盗と共に現れるかもしれない (脅威度 9)。冒険者の遺跡盗賊はしばしば霊媒師 (または吟遊詩人)、戦闘魔術師、剣闘士 (またはモンスター狩り) と共に旅をしている (脅威度 9)。

野盗 Brigands

未開の地の街道と開拓地にはあらゆる種類の危険が潜んでいる。モンスター以外にも、文明人の中での生活にはそぐわない無骨な暴漢や危険な悪漢が、自分自身の道を見つけようとしている旅人や入植者を襲って生計を立てている。単独の追いはぎにせよ奇襲をかけようとしている強盗の団にせよ、これら街道の賊たちは知性の無い獣よりも恐るべきものである。狡猾な山賊たちは獲物と自分たちの剣呑なやり口を知り尽くしている。

山賊 脅威度 1/2 Bandit

経験点 200

人間のウォリアー 2

CN / 中型の人型生物

イニシアチブ + 2; 感覚〈知覚〉 - 1

防御

AC 17、接触 13、立ちすくみ 14 (+3 鎧、+2【敏】、+1 回避、+1 盾)

hp 11 (2d10)

頑健 + 3、反応 + 2、意志 - 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 レイピア + 3 (1d6 + 1 / 18 ~ 20) または

サップ + 3 (1d6 + 1 非致傷)

遠隔 コンポジット・ロングボウ + 4 (1d8 + 1 / × 3)

一般データ

【筋】13、【敏】14、【耐】11、【知】10、【判】8、【魅】9

基本攻撃 + 2; CMB + 3; CMD 16

特技《回避》、《近距離射撃》

技能〈登攀〉 + 4、〈動物使い〉 + 3、〈威圧〉 + 3、〈騎乗〉 + 5、〈隠密〉 + 2

言語 共通語

装備 スタデッド・レザ、バックラー、コンポジット・ロングボウ (+1【筋】) とアロー 20 本、レイピア、サップ、ライト・ホース (戦闘訓練済み)

恩恵 山賊は PC たちを襲わずに見逃すことができ、また 1 日以内の行程内での待ち伏せに適した場所について警告し、奇襲に気づくための〈知覚〉判定に +2 の状況ボーナスを与えることができる。また、地域の強力な山賊の首領に PC たちを紹介してくれるかもしれない。

山賊は街道の悩みの種であり、富める者からも貧しき者からも分け隔てなく奪う。無類の略奪者たちはただいい目を見ることを望み、山賊は自分自身と盗賊仲間のことしか考えない。彼らは罪も無い旅人に声をかけて震え上がらせ、守りの薄い隊商を襲い、辺境の橋で通行料を取り、あるいは単に孤立した農園や村を襲撃する。

山賊は軍隊からの脱走者かもしれないし、不満を抱いている狩人かも知れ無し、骨の折れる仕事をする気が無い根無し草なのかもしれないし、牛泥棒や馬泥棒かもしれないし、金持ちから奪って貧しい者に施そうとする地元の英雄である自由戦士かもしれない。

山賊は低レベルの弓兵 (属性 中立、特技《回避》を《武器熟練 (ロングボウ)》と置き換える) あるいはクロスボウ兵 (ロングボウをライトクロスボウまたはヘヴィクロスボウと置き換える)、城壁の守備兵 (属性 秩序にして中立、レイピアをロングソードと置き換える、特技《回避》を《武器熟練 (ロングソード)》と置き換える) として使用することができる。また、退屈した若い貴族または狩猟に來た伊達者、低レベルの斥候または乗馬従者として使用することもできる。

山賊は通常 2 人組 (脅威度 1) または 1 人の追いはぎに率いられた 12 人の集団 (脅威度 8) として現れる。しばしば山賊の首領の兵士の団となる (脅威度 12)。

追いはぎ 脅威度 6 Highwayman

経験点 2,400

人間のファイター 4 / ローグ 3

CN / 中型の人型生物

イニシアチブ + 4; 感覚 (知覚) + 7

防御

AC 19、接触 14、立ちすくみ 15 (+5 鎧、+4 【敏】)

hp 53 (7HD; 4d10 + 3d8 + 18)

頑健 + 8、反応 + 9、意志 + 2; [恐怖] に対して + 1

防御能力 武勇 + 1、身かわし、畏感知 + 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 + 1 スパイクト・チェイン + 12 / + 7 (2d4 + 4) または
サップ + 10 / + 5 (1d6 + 1 非致傷)

遠隔 高品質のコンボジット・ロングボウ + 11 / + 6 (1d8 + 1 / × 3)

特殊攻撃 急所攻撃 + 2d6

一般データ

【筋】12、【敏】18、【耐】14、【知】13、【判】8、【魅】10

基本攻撃 + 6; CMB + 10 (足払い + 14); CMD 21 (足払いに対して 23)

特技《軽妙なる戦術》、《攻防一体》、《欺きの名人》、《特殊武器習熟：スパイクト・チェイン》、《フェイント強化》、《足払い強化》、《武器の妙技》、《武器熟練：スパイクト・チェイン》、《武器開眼：スパイクト・チェイン》

技能《軽業》+ 14、《鑑定》+ 5、《はったり》+ 12、《登攀》+ 5、《装置無力化》+ 11、《変装》+ 14、《脱出術》+ 10、《威圧》+ 4、《知覚》+ 7 (+ 8 畏探し)、《騎乗》+ 9、《手先の早業》+ 8、《隠密》+ 14、《水泳》+ 5

言語 共通語、ハープリング語

その他の特殊能力 鎧修練 1、ローグの技 (ローグの妙技)、畏探し + 1

戦闘装備 ポーション・オヴ・インヴィジビリティ; その他の装備 + 1 チェイン・シャツ、+ 1 スパイクト・チェイン、高品質のコンボジット・ロングボウ (+ 1 【筋】) とアロー 20 本、サップ、クローク・オヴ・レジスタンス + 1、変装用具、ライト・ホース (戦闘訓練済み) と鞍、絹のロープ、発煙棒、盗賊道具

恩恵 追いはぎは PC たちを襲わずに見逃すことができ、また 1 個のアイテムを盗み出したり、1 人の NPC に秘密の伝言を直接届けたりしよとしてみるかもしれない。

追いはぎは悪名高い無法者、あるいは法をあざ笑う派手やかな犯罪者であり、無辜の旅人を餌食にし、地域の治安組織をまごつかせて大いに浮かれ騒ぐ。追いはぎは騙しと小細工を好み、嘲りを芸術の域に高める。追いはぎにとって、敵に恥をかかせることは盗みを成功させることよりも重要なことかもしれない。追いはぎは熟練したスパイまたは斥候、素早い剣闘士として使用することができる。

2 人の追いはぎはギルドマスターの護衛 (脅威度 1) であるかも知れず、また 3 人組の追いはぎは山賊の首領の腹心または賞金稼ぎ (脅威度 12) であるかもしれない。単独の追いはぎは 12 人の山賊の一団の指揮者 (脅威度 8) または 1 人の吟遊詩人と 2 人の騎兵の仲間として旅をしているかもしれない (脅威度 9)。

山賊の首領 脅威度 11 Bandit Lord

経験点 12,800

人間のファイター 8 / ローグ 4

CN / 中型の人型生物

イニシアチブ + 6; 感覚 (知覚) + 10

防御

AC 25、接触 18、立ちすくみ 18 (+5 鎧、+1 反射、+6 【敏】、+1 回避、+2 盾)

hp 74 (12HD; 8d10 + 4d8 + 12)

頑健 + 9、反応 + 13、意志 + 4; [恐怖] に対して + 2

防御能力 武勇 + 2、身かわし、畏感知 + 1、直感回避

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 + 1 フロスト・キーン・レイピア + 20 / + 15 / + 10 (1d6 + 6 / 15 - 20、加えて 1d6 [冷気]) または
サップ + 17 / + 12 / + 7 (1d6 + 2 非致傷)

遠隔 高品質のコンボジット・ロングボウ + 18 / + 13 / + 8 (1d8 + 2 / × 3)

特殊攻撃 ローグの技 (出血攻撃)、急所攻撃 + 2d6、武器訓練 (小剣 + 1)

一般データ

【筋】14、【敏】22、【耐】13、【知】8、【判】10、【魅】12

基本攻撃 + 11; CMB + 13; CMD 31

特技《動脈破り》、《無視界戦闘》、《クリティカル熟練》、《威圧演舞》、《回避》、《クリティカル強化：レイピア》、《強行突破》、《防御崩し》、《一撃離脱》、《渾身の一打》、《武器の妙技》、《武器熟練：レイピア》、《武器開眼：レイピア》

技能《軽業》+ 20、《鑑定》+ 3、《はったり》+ 10、《登攀》+ 6、《交渉》+ 5、《装置無力化》+ 12、《脱出術》+ 10、《動物使い》+ 5、《威圧》+ 16、《知識：地域》+ 5、《知覚》+ 10 (+ 12 畏探し)、《騎乗》+ 10、《真意看破》+ 5、《隠密》+ 21、《生存》+ 4

言語 共通語

その他の特殊能力 鎧修練 2、ローグの技 (ローグの妙技)、畏探し + 2

戦闘装備 ポーション・オヴ・エンラージ・パース; その他の装備 + 1 チェイン・シャツ、+ 1 バックラー、+ 1 フロスト・キーン・レイピア、高品質のコンボジット・ロングボウ (+ 2 【筋】) とアロー 20 本、サップ、ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ + 2、ブーツ・オヴ・ストライディング・アンド・スプリング、クローク・オヴ・レジスタンス + 1、リング・オヴ・プロテクション + 1、ライト・ホース (戦闘訓練済み) と鞍、盗賊道具

恩恵 山賊の首領は PC とその仲間たちに 3 日間までの間、山賊の襲撃から安全な通行を許すことができる。また、共同体のサイズが 1 つ大きいかのように物品の購入または売却ができるように手配することができる。

山賊の首領は山賊の一団全ての指導者であり、しばしば道も無い森の中心の野営地や、大都市の道も流れぬスラムや下水道のアジトを支配する。ある者は変装や偽名で正体を隠し、他のものは名声や悪名を求める。山賊の首領は暗殺者、決闘者、王家の剣術指南役として使用することもできる。山賊の首領は 2 名の傭兵を護衛または稽古相手として連れているかもしれない (脅威度 12) し、戦闘魔術師、傭兵、8 人の山賊と共に旅をしているかもしれない (脅威度 12)。

保安部隊 City Watch

のどかな都市を守っているたった一人の保安官にせよ、広大な巨大都市の高度に訓練された部隊の士官にせよ、市警の構成員は受け持ち区域を巡回し、犯罪を食い止め無辜の民を危険から守る。最高に組織だった市警は熟練した戦闘員から術者までさまざまな技能を持った構成員を持ち、しばしば軍事組織と同様の階級制度を有する。しかし、歓迎されるべき仲間として働く衛兵と同じくらい、心の曲がった保安官はたくさんいる。そして最良の保安官であっても法の正しい側に立っているのが明らかなる者のためにのみ働く。

衛兵 脅威度 1 Guard

経験点 400

人間のウォリアー 3

LN / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 0; 感覚〈知覚〉 + 3

防御

AC 18、接触 10、立ちすくみ 18 (+ 8 鎧)

hp 19 (3d10 + 3)

頑健 + 4、反応 + 1、意志 + 1

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ハルバード + 5 (1d10 + 3 / × 3) または
ヘヴィ・フレイル + 5 (1d10 + 3 / 19 ~ 20) または
サップ + 5 (1d6 + 2 非致傷)

遠隔 ヘヴィ・クロスボウ + 3 (1d10 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】14、【敏】11、【耐】13、【知】9、【判】10、【魅】8

基本攻撃 + 3; CMB + 5 (武器破壊 + 7); CMD 15 (武器破壊に対して 17)

特技《鋭敏感覚》、《武器破壊強化》、《強打》

技能〈威圧〉 + 5、〈知覚〉 + 3、〈騎乗〉 - 3、〈真意看破〉 + 2

言語 共通語

戦闘装備 ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ (2); その他の装備 ハーフプレート、ヘヴィ・クロスボウとボルト 10 本、ハルバード、ヘヴィ・フレイル、サップ、5gp

恩恵 衛兵は都市の中の秘密で無い場所への正確な方向を教えることができ、また PC たちに時間外または通行税を払わないで門の出入りをさせることができる。

市警の衛兵は油断の無い兵士であり、平和を守り秩序を維持することに献身する。外部の脅威から城壁と門を守るが、また喧嘩をやめさせ、怒りで引き抜かれた武器を叩き落としあるいは打ち壊し、暴徒を追い払い、負傷者を救護する。

別タイプの衛兵はより軽い鎧(プレストプレートとヘヴィーシールド)と片手武器(バトルアックスまたはロングソード)を装備する。衛兵のハルバードをグレイヴ、ギザーム、ランサーに置き替えることで間合いを持たせることができる。パイクを装備した衛兵によって槍兵部隊を作ることができる。またタワーシールドとショートソードを持たせて攻城戦の為にクロスボウ兵にすることもできる。神殿の衛兵は《武器破壊強化》を《特殊武器習熟(ツブレードソード)》に置き換えることができる。監獄の衛兵は《武器破壊強化》を《素手打撃強化》に、《強打》を《特殊武器習熟(ウィップ)》に置き換えているかもしれない。4人の衛兵と1人の牢番(脅威度6)または1人の拷問吏(脅威度7)は小さな監獄や地下牢の警備をすることができる。衛兵は、その都市や隣人たちの危険性によって、単独、2人組(脅威度3)、4人組(脅威度5)、または衛兵隊長に率いられた6人の衛兵の巡視隊として遭遇するかもしれない。

衛兵隊長 脅威度 3 Guard Officer

経験点 800

人間のファイター 4

LN / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚〈知覚〉 + 3

防御

AC 20、接触 11、立ちすくみ 19 (+ 9 鎧、+ 1【敏】)

hp 34 (4d10 + 12)

頑健 + 6、反応 + 2、意志 + 1; [恐怖] に対して + 1

防御能力 武勇 + 1

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 高品質のギザーム + 9 (2d4 + 5 / × 3) または
サップ + 7 (1d6 + 3 非致傷)

遠隔 ネット + 5 遠隔接触(絡みつき) または
ジャヴェリン + 5 (1d6 + 2)

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート (ギザーム使用時 10 フィート)

一般データ

【筋】16、【敏】13、【耐】14、【知】10、【判】10、【魅】12

基本攻撃 + 4; CMB + 7; CMD 18

特技《迎え討ち》、《威圧演舞》、《特殊武器習熟: ネット》、《技能熟練: 威圧》、《武器熟練: ギザーム》、《武器開眼: ギザーム》

技能〈威圧〉 + 11、〈知覚〉 + 3、〈騎乗〉 + 2、〈真意看破〉 + 2

言語 共通語

その他の特殊能力 鎧修理 1

戦闘装備 ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ; その他の装備 フルプレート、高品質のギザーム、ジャヴェリン、ネット (2)、サップ

恩恵 衛兵隊長は PC たちに地域の慣習、伝統、要領、疑わしい活動について警告し、24 時間の間都市の中での〈知覚〉と〈真意看破〉に対する対抗判定に + 2 のボーナスを与えることができる。また PC たちに保安長官への面会を取り計らうことができる。

衛兵隊長は自分の配下の衛兵を監督し、いかめしい態度と争いを鎮める武器の腕前によって大きな騒動に対処する。戦闘において彼らは指揮下にある衛兵たちと協働し、騒動の張本人を包囲しその逃走を防ぐ。

また衛兵隊長は高度な技を持つ剣闘士や華麗な賞金稼ぎとして使用することもできる。王宮で宮廷衛士として出てくるかもしれない。悪の社会では、衛兵隊長はスパイクト・アーマーを着用してギザームの代わりにサイズやスパイクト・チェーンを、ネットのかわりに毒を塗ったハンド・クロスボウを装備しているかもしれない。

衛兵隊長は通常 4 人の衛兵とともにパトロールをしている(脅威度 6)。あるいは 3 人の衛兵隊長が保安長官の副官として仕えているかもしれない(脅威度 8)。2 人の衛兵隊長は魔法的な脅威に対処するため戦闘魔術師を随行することができる(脅威度 7)。4 人の衛兵隊長と 1 人のチャンピオンは闘技場の優秀な戦闘チームとなる(脅威度 10)。2 人の衛兵隊長と 2 人の奴隷承認は重要な奴隷の輸送を警護しているかもしれない(脅威度 7)。

保安長官 脅威度 6 Watch Captain

経験点 2,400

人間のファイター 7

LN / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚〈知覚〉 + 6

防御

AC 20、接触 11、立ちすくみ 19 (+ 9 鎧、+ 1 【敏】)

hp 57 (7d10 + 19)

頑健 + 8、反応 + 4、意志 + 4; [恐怖] に対して + 2

防御能力 武勇 + 2

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 + 1 ハルバード + 14 / + 9 (1d10 + 10 / × 3) または
サップ + 11 / + 6 (1d6 + 4 非致傷)

遠隔 コンボジット・ロングボウ + 8 / + 3 (1d8 + 4 / × 3)

特殊攻撃 武器訓練 (ポールアーム + 1)

一般データ

【筋】 18、【敏】 12、【耐】 14、【知】 13、【判】 8、【魅】 10

基本攻撃 + 7; CMB + 11 (足払いに + 15); CMD 22 (足払いに対して
24)特技《鋭敏感覚》、《攻防一体》、《威圧演舞》、《上級足払い》、《足払い強化》、
《鋼の意志》、《説得力》、《武器熟練:ハルバード》、《武器開眼:ハルバード》技能〈交渉〉 + 5、〈動物使い〉 + 4、〈威圧〉 + 12、〈知識:工学〉 + 5、〈知
覚〉 + 6、〈職能:兵士〉 + 5、〈騎乗〉 + 2、〈真意看破〉 + 8

言語 共通語、ハーフリング語

その他の特殊能力 鎧修練 2

戦闘装備 ポーション・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ (2)、足留め
袋 (2); その他の装備 高品質のフル・プレート、+ 1 ハルバード、コン
ボジット・ロングボウ (+ 4 【筋】) とアロー 20 本、サップ、クローク・
オヴ・レジスタンス + 1、35gp恩恵 保安長官は 9 レベルまでの NPC を 24 時間の間拘束し、1 人の PC を
面会させて尋問させることができる。あるいは 1 時間以内の間、都市の
中で衛兵の巡視隊に PC たちを支援させることができる。保安長官は厳格で用心深いベテラン、戦場で起きうるあらゆることを見、
それを語るために生きている経験をつんだ兵士である。頭の回転が速く生
来疑い深いため、捜査を指揮するにあたって徹底的なプロフェッショナル
となり、また身分の高い者を扱う時も身分の低い時を扱う時も等しく如才
が無い。また、保安長官は軍隊における高位の士官または低位の将官として使用す
ることができ、単独の保安長官は要塞の城主として使うことができる。ハ
ルバードと《足払い強化》特技をランサーと《武器落とし強化》特技に置
き換えることで、保安長官は敵を転ばせる代わりに武装解除できるように
なる。保安長官は 1 人の衛兵隊長と 1 人の戦闘魔術師からなる捜査チームを指
揮しているかもしれない (脅威度 8) し、執行のためにより大きな巡視隊
を指揮しているかもしれない (1 人の衛兵隊長と 4 人の衛兵からなる巡視
隊 1 つを指揮している場合脅威度 8。巡視隊が 1 増えるごとに脅威度 + 1)。
また保安長官は 1 人の聖戦士または騎士の高貴ではない仲間として現れ
るかもしれない (脅威度 8)。

競技場 Coliseum

興行のために雇われた異国の戦士にせよ、生き残るために戦うことを強要
される手練の犯罪者にせよ、闘技場の戦士は観衆の娯楽のために死の危険
に直面する。このようなキャラクターはさまざまな役割を果たすかもしれ
ない。今日の味方が明日の敵になるというように。どんな場合でも、これ
らのキャラクターは戦うために生き、その勇猛と戦闘技術によってのみ生
き延びる。闘技場の砂、刑務所の庭、野蛮な戦場、あるいは彼らが赴くい
ずこかが血に染まるまで。

剣闘士 脅威度 5 Gladiator

経験点 1,600

人間のバーバリアン 3 / ファイター 3

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 3; 感覚〈知覚〉 + 10

防御

AC 21、接触 12、立ちすくみ 17 (+ 7 鎧、+ 3 【敏】、+ 1 回避、- 2 激怒、
+ 2 盾)

hp 57 (6HD; 3d12 + 3d10 + 21)

頑健 + 9、反応 + 5、意志 + 5; [恐怖] に対して + 1

防御能力 武勇 + 1、異感知 + 1、直感回避

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 高品質のトライデント + 13 / + 8 (1d8 + 5) または
高品質のトライデント + 11 / + 6 (1d8 + 5) および + 1 鋼鉄製ライト・
シールドと高品質のシールド・スパイク + 10 (1d6 + 5)

遠隔 高品質のトライデント + 11 (1d8 + 5) または

ジャヴェリン + 9 (1d6 + 5)

特殊攻撃 激怒 (9 ラウンド/日)、激怒パワー (跳ね返し)

戦術

基本データ 激怒していないときの剣闘師は AC 23、接触 14、立ちすくみ
19 (+ 7 鎧、+ 3 【敏】、+ 1 回避、+ 2 シールド); hp 45; 頑健 + 7、
意志 + 3; " 近接 高品質のトライデント + 11 / + 6 (1d8 + 3) または
高品質のトライデント + 9 / + 4 (1d8 + 3) および + 1 鋼鉄製ライト・シ
ールドと高品質のシールド・スパイク + 8 (1d6 + 3); 遠隔 " 高品質のトラ
イデント + 11 (1d8 + 3) またはジャヴェリン + 9 (1d6 + 3); 【筋】 16、
【耐】 13; CMB + 9; CMD 23; 技能〈登攀〉 + 6、〈水泳〉 + 6

一般データ

【筋】 20、【敏】 16、【耐】 17、【知】 8、【判】 12、【魅】 10

基本攻撃 + 6; CMB + 11; CMD 25

特技《回避》、《二重斬り》、《盾攻撃強化》、《盾熟練》、《二刀流》、《武器熟練:
トライデント》技能〈軽業〉 + 10 (+ 14 跳躍)、〈登攀〉 + 8、〈威圧〉 + 5、〈知覚〉 + 10、〈水
泳〉 + 8

言語 共通語

その他の特殊能力 鎧修練 1、高速移動

装備 + 1 プレストプレート、+ 1 鋼鉄製ライト・シールドと高品質のシ
ールド・スパイク、ジャヴェリン (5)、高品質のトライデント、1gp恩恵 剣闘士は時間外であっても闘技場に無料で入れてくれることができ
る。また PC たちが非魔法の特殊武器を 10% 割引で購入できるように手助
けすることができる。

剣闘士はその戦闘スタイルも出身国も同じようにさまざまだが、皆その血
と引き換えに富と栄光を掴もうと望んでいる。多くの者は野蛮な筋力より
も速さと防御に重点を置き、剣と盾を持って血塗れの激戦に飛び込む前に
敵の力量を把握する。剣闘士はボディガード、都市における暴徒鎮圧官、
軍隊のエリート遊撃兵として使用することができる。《回避》を《特殊武
器習熟》に置きかえることによって、エキゾチックウェポンマスターを作
成することができる。闘技場の外では、剣闘士はほとんどの場合最新の勝

利を祝う2人の酔っ払いを引き連れている(脅威度6)。

猛獣使い 脅威度 6 Beast Master

経験点 2,400

人間のレンジャー7

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚〈知覚〉 + 11

防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 16 (+5 鎧、+1【敏】、+1 盾)

hp 59 (7d10 + 21)

頑健 + 7、反応 + 6、意志 + 3

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 +1 ウォーハンマー + 12 / +7 (1d8 + 5 / ×3) または +1 ウォーハンマー + 10 / +5 (1d8 + 5 / ×3) および +1 ハンドアックス + 10 / +5 (1d6 + 5 / ×3)

遠隔 コンボジット・ロングボウ + 8 / +3 (1d8 / ×3)

特殊攻撃 得意な敵 (人型生物: 人間 + 4、動物 + 2)

準備済みのレンジャー呪文 (術者レベル 4; 精神集中 + 5)

1 レベル: ロングストライダー、スピーク・ウィズ・アニマルズ

一般データ

【筋】18、【敏】13、【耐】14、【知】10、【判】12、【魅】8

基本攻撃 + 7; CMB + 11; CMD 22

特技《不屈の闘志》、《二重斬り》、《持久力》、《二刀流強化》、《踏み込み》、《追尾》、《二刀の守り》、《二刀流》

技能〈登攀〉+ 11、〈動物使い〉+ 9、〈治療〉+ 5、〈知識:ダンジョン探検〉+ 5、〈知識:自然〉+ 5、〈知覚〉+ 11、〈騎乗〉+ 10、〈隠密〉+ 10、〈生存〉+ 11 (+14 痕跡を辿る)、〈水泳〉+ 10

言語 共通語

その他の特殊能力 得意な地形 (都市 + 2)、狩人の絆 (動物の相棒)、追跡 + 3、野生動物との共感 + 6、森渡り

装備 +1 チェイン・シャツ、+1 ハンドアックス、+1 ウォーハンマー、コンボジット・ロングボウとアロー 20 本、26gp

恩恵 猛獣使いは1体の人型生物または動物を狩る間、PCたちを支援することができる。

猛獣使いは野生の相棒の助けを借りて観衆を楽しませる、異国の戦士にして動物使いであり、協力することによってより大きな獣にも立ち打ちできる。これはしばしば動物の相棒にとって不幸な結果に終わるが、飼ひ馴らし訓練すべき動物は常にいくらかでもいる。猛獣使いは低レベルの賞金稼ぎ(2丁のサブを使って戦う)、王家の猟場番、荒野の大型獣の狩人として使用することができる。

闘技場の猛獣使いの典型的な動物の相棒は、エイブ、ベア、ビッグキャット、クロコダイル、ディノサウルス、ハイエナ、モニターリザード、ライナセラス、ウルフである。ロックの動物の相棒に騎乗した猛獣使いはエリート空中打撃戦力である。猛獣使いと動物の相棒は単独で現れるかもしれないし、1人のモンスター狩りと1人の罾猟師と共に話をしているかもしれない(脅威度8)。あるいは3人の猛獣使いが賞金稼ぎと共に働いているかもしれない(脅威度12)。

チャンピオン 脅威度 9 Champion

経験点 6,400

人間のバーバリアン5 / ファイター5

CN / 中型の人型生物

イニシアチブ + 2; 感覚〈知覚〉 + 4

防御

AC 17、接触 10、立ちすくみ 15 (+7 鎧、+2【敏】、-2 激怒)

hp 105 (10HD; 5d12 + 5d10 + 45)

頑健 + 12、反応 + 4、意志 + 4; [恐怖] に対して + 1

防御能力 武勇 + 1、直感回避強化、罾感知 + 1

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 +1 アダマンティン製ヴィシヤス・グレートソード + 19 / +14 (2d6 + 13 / 17 - 20、加えて 2d6 ヴィシヤス) または スパイクト・ガントレット + 16 / +11 (1d3 + 6)

遠隔 ジャヴェリン + 12 (1d6 + 6)

特殊攻撃 激怒 (14 ラウンド/日)、激怒パワー (威圧の眼光、筋力招来 + 5)、武器訓練 (heavyblades + 1)

戦術

基本データ 激怒していないときのチャンピオンは AC 19、接触 12、立ちすくみ 17; hp 85; 頑健 + 10、意志 + 2; 近接 +1 アダマンティン製ヴィシヤスグレートソード + 17 / +12 (2d6 + 10 / 17 - 20 に加えて 2d6 ヴィシヤス) または スパイクト・ガントレット + 14 / +9 (1d3 + 4); 遠隔 ジャヴェリン + 12 (1d6 + 4); 【筋】18、【耐】14; CMB + 14 (+18 武器破壊); CMD 26 (武器破壊に対して 28); 技能〈登攀〉+ 8、〈水泳〉+ 7

一般データ

【筋】22、【敏】14、【耐】18、【知】8、【判】10、【魅】12

基本攻撃 + 10; CMB + 16 (武器破壊 + 20); CMD 28 (武器破壊に対して 30)

特技《威圧演舞》、《上級武器破壊》、《クリティカル強化:グレートソード》、《武器破壊強化》、《腕力による威圧》、《強打》、《防御崩し》、《武器熟練:グレートソード》、《武器開眼:グレートソード》

技能〈軽業〉+ 13 (+17 跳躍)、〈登攀〉+ 10、〈動物使い〉+ 5、〈威圧〉+ 18 (+20 激怒時)、〈知覚〉+ 4、〈騎乗〉+ 4、〈生存〉+ 5、〈水泳〉+ 9

言語 共通語

その他の特殊能力 鎧修練 1、高速移動

装備 +1 プレストプレート、+1 アダマンティン・ヴィシヤス・グレートソード、ジャヴェリン (5)、スパイクト・ガントレット、15gp

恩恵 チャンピオンはPCたちを彼のファンである1人の将軍、豪商、貴族に紹介することができる。君はその人物に対する〈交渉〉判定に+10のボーナスを得る。あるいは1人の剣闘士に24時間の間PCの支援をすることを命じることができる。

チャンピオンは闘技場の主人公であり、その跡には打ち壊された武器、打ち倒された体、打ち砕かれた夢が残される。血塗られた刃をかざし、観衆の叫びの中勝ち誇り、敵に恐怖を与える。また、チャンピオンは蛮族の酋長または傭兵隊長として使用することができる。チャンピオンは通常単独で現れるか、あるいは2人の剣闘士をお供にして現れる(脅威度10)。

犯罪者 I Criminals I

底辺の犯罪者は最も誇り高い都市にさえ路地とスラムにうろついている。隠された地下のアジトから弱い者、不注意な者を餌食にするために忍び出で、自分たちが取る事ができる物を取り、彼らの暴力的な生活を続けることができるだけのわずかな収入を得るが、火と稼ぎしようという望みは持ち続けている。これら下級の犯罪者はしばしばギャング団に組織され、あるいはより影響力のある指導者の下で完全なギルドとなり、単独でいるよりもはるかに危険で大胆な存在になる。

スリ 脅威度 1/2 Pickpocket

経験点 200

人間のローグ 1

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 3 ; 感覚〈知覚〉 + 3

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12 (+1 鎧、+3【敏】)

hp 5 (1d8 + 1)

頑健 + 1、反応 + 5、意志 - 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 サップ + 0 (1d6 非致傷)

遠隔 ダート + 3 (1d4)

特殊攻撃 急所攻撃 + 1d6

一般データ

【筋】10、【敏】17、【耐】12、【知】13、【判】8、【魅】14

基本攻撃 + 0 ; CMB + 0 ; CMD 13

特技《器用な指先》、《技能熟練：手先の早業》

技能〈軽業〉 + 7、〈鑑定〉 + 5、〈はったり〉 + 6、〈装置無力化〉 + 9、〈変装〉 + 8、〈脱出術〉 + 7、〈知識：地域〉 + 5、〈知覚〉 + 3 (+4 罫探し)、〈真意看破〉 + 3、〈手先の早業〉 + 12、〈隠密〉 + 7

言語 共通語、ハーフリング語

その他の特殊能力 罫探し + 1

戦闘装備 バッグ・オヴ・カルトロップス ; その他の装備 パデッド・アーマー、ダート (4)、サップ、変装用具、盗賊道具

恩恵 スリは PC のために標的から小さなアイテムを盗み取り、あるいは密かに押し付けようと試みることができる。

スリは市場の災厄である。無垢な笑みを浮かべた無害そうな孤児が素早い手で瞬間に財布を抜いていく。またスリはどんな大都市の路上にも見られる無数の腕白小僧と浮浪児として使うことができる。

ダガーかショートソードを持たせることで、スリはやけばちの強盗となる。《器用な指先》を《欺きの名人》に、《技能熟練：手先の早業》を《技能熟練：はったり》に置き換えることで詐欺師を作ることができ、また《技能熟練》を装置無力化にかえることで見習いの鍵師や罫師を作ることができる。〈鑑定〉技能を〈芸能〉技能に置き換えることで、通常の軽業師、曲芸師、パントマイマー、恐らく副業に多少の盗みを働いている一座の座員を作ることができる。

2人組 (脅威度 1) の場合は、1人のスリが通常は相棒を有利にするための囮となる。大きな都市や市場では、スリはしばしば 6人組 (脅威度 4) あるいはそれ以上で働く。放浪者は 1人のスリを助手として雇うかもしれない (脅威度 3)。一方語り部や吟遊詩人は半ダースのスリをサクラとして雇うかもしれない (脅威度 5 または 6)。後ろ暗いところがある酒場の主人は宿屋の収入の足しにするため、通常の酒場の女給 2人とともに 2人のスリを給仕に変装させて雇っているかもしれない (脅威度 5)。

チンピラ 脅威度 1 Street Thug

経験点 400

人間のファイター 1 / ローグ 1

NE / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 2 ; 感覚〈知覚〉 + 5

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13 (+3 鎧、+2【敏】)

hp 16 (2HD ; 1d10 + 1d8 + 6)

頑健 + 3、反応 + 4、意志 + 0

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 クォータースタッフ + 4 (1d6 + 3) または

クォータースタッフ + 2 / + 2 (1d6 + 3 / 1d6 + 1) または

ダガー + 4 (1d4 + 3 / 19 ~ 20) または

サップ + 4 (1d6 + 3 非致傷)

遠隔 ダガー + 3 (1d4 + 3 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 急所攻撃 + 1d6

一般データ

【筋】16、【敏】15、【耐】13、【知】8、【判】10、【魅】12

基本攻撃 + 1 ; CMB + 4 ; CMD 16

特技《技能熟練：威圧》、《追加 hp》、《二刀流》

技能〈登攀〉 + 8、〈威圧〉 + 9、〈知識：地域〉 + 4、〈知覚〉 + 5 (+6 罫探し)、〈隠密〉 + 7

言語 共通語

その他の特殊能力 罫探し + 1

装備 高品質のスタデッド・レザー、ダガー (2)、クォータースタッフ、サップ、枷 (2)

恩恵 チンピラは特定の NPC を誘拐または脅迫しようとしていたり、伝言を届けたり、1分間の間〈知覚〉の対抗判定に -2 のペナルティを与えるような路上の大騒ぎを起こすことができる。

チンピラは路地裏の暴れ者、街中の荒れる若者である。競争相手を寄せ付けないため、あるいは不運な商店主や事業家を震え上がらせるための粗野な力仕事要員として他の犯罪者に雇われる。無辜の市民はチンピラが野蛮な暴力を振るうために影から忍び出てくることを恐れて暮らす。

より秩序の無い都市では、チンピラは墮落した護衛や自警団として使うことができる。またチンピラは酒場や賭場の用心棒として使用することもできる。《二刀流》を《腕力による威圧》に置き換えることで、チンピラはより有能な強盗となる。都市や街の外では、チンピラは山賊または野盗、あるいは低レベルの対象の護衛として使用することもできる。

単独のチンピラが売春婦のヒモとなることがある (脅威度 3)。あるいはスリと組んで恐喝をすることもある (脅威度 2)。2人組のチンピラは奴隷商人と共に (脅威度 5)、あるいは拷問吏と共に (脅威度 6) 行動しているかもしれないし、あるいは小規模な犯罪組織のボスとしてふるまう売人のために働いているかもしれない (脅威度 5)。6人のチンピラは暴徒鎮圧のための野蛮な分隊を構成しているかもしれない (脅威度 6)。

夜盗 脅威度 2 Burglar

経験点 600

人間のローグ 3

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 3; 感覚〈知覚〉 + 9

防御

AC 15、接触 13、立ちすくみ 12 (+ 2 鎧、+ 3 【敏】)

hp 16 (3d8 + 3)

頑健 + 2、反応 + 6、意志 + 1

防御能力 身かわし、震感知 + 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 サップ + 3 (1d6 + 1 非致傷) または

ダガー + 3 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)

遠隔 高品質のコンボジット・ショートボウ + 6 (1d6 + 1 / × 3) または

ダガー + 5 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 急所攻撃 + 2d6

一般データ

【筋】13、【敏】17、【耐】12、【知】14、【判】10、【魅】8

基本攻撃 + 2; CMB + 3; CMD 16

特技《器用な指先》、《技能熟練: 知覚》、《忍びの技》

技能〈軽業〉+ 9、〈鑑定〉+ 8、〈はったり〉+ 5、〈登攀〉+ 9、〈装置無力化〉+ 13、〈変装〉+ 5、〈脱出術〉+ 11、〈知識: 地域〉+ 8、〈知覚〉+ 9 (+ 10 震探し)、〈手先の早業〉+ 11、〈隠密〉+ 11、〈水泳〉+ 7

言語 共通語、エルフ語、ハーフリング語

その他の特殊能力 ローグの技 (迅速解除)、震探し + 1

戦闘装備 ポーション・オヴ・フェザー・フォール、ポーション・オヴ・ジャンプ、足留め袋; その他の装備 レザー・アーマー、ダガー、サップ、高品質のコンボジット・ショートボウ (+ 1 【筋】) とアロー 20 本、ユニヴァーサル・ソルヴェント、登攀用具、50 フィートの絹のロープとひっかけ鉤、盗賊道具

恩恵 夜盗は PC のために震のかかった物品を開けたり建造物の震を創作したりすることができる。1 つのアイテムを回収するために家屋に侵入したり、1 人の PC を脱獄させたりしてくれるかもしれない。

夜盗は都市や街を盗みの機会を求めてうろつきまわる者であり、猫のように屋根の上を跳ね歩き、夜間に家屋や店舗に静かに忍び込む。

《技能熟練 (知覚)》を《技能熟練 (装置無力化)》に変更することで、夜盗を熟練した錠前外しにすることができ、また《器用な指先》と《技能熟練 (知覚)》を《近距離射撃》と《武器熟練 (ショートボウ)》に置き換えることで忍び寄る狙撃手を作ることができる。《技能熟練 (知覚)》を《技能熟練 (軽業)》に置き換え、ローグの技を迅速解除から屋根歩きまたは跳ね起きに変えることで、シーフアクロバットを作ることができる。夜盗のローグの技を変更することはカスタマイズするためのよい方法だ。

夜盗は通常単独で働いているが、時には見張りのためにスリを雇うことがある (脅威度 3)。大きな邸宅または銀行を襲うために、3 人組の夜盗が荒事用の 3 人のチンピラと見張りの 1 人のスリと共に行動しているかもしれない (脅威度 7)。また夜盗は客の部屋の貴重品を奪うため、1 人の酒場の主人と 1 人の酒場の女給と組んでいるかもしれない (脅威度 5)。

犯罪者 II Criminals II

あらゆる種類の非合法活動の芸術家と指揮者であるこれらの犯罪者は、無法の稼業における成功者であり、法を嘲笑い、自らの利益のために他者の命をもてあそぶ。常にあからさまな悪というわけではないが、このようなキャラクターはいかなる道徳や合法性よりも自分のことを優先し、法に仕える者たちを騙すなり避けるなりする狡猾さ、意志力、予見性を持ち合わせている。典型的にはよし組織化されていなかったり熟練していない犯罪者の一団がこのような親玉に仕えているが、一部の場合は、非合法の芸術の真の達人は単独で動くことを好む。

奴隷商人 脅威度 3 Slaver

経験点 800

人間のファイター 2 / レンジャー 2

NE / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 2; 感覚〈知覚〉 + 8

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13 (+ 3 鎧、+ 2 【敏】)

hp 30 (4d10 + 8)

頑健 + 8、反応 + 5、意志 + 1; [恐怖] に対して + 1

防御能力 武勇 + 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のギザーム + 9 (2d4 + 4 / × 3) または

高品質のサップ + 8 (1d6 + 3 非致傷) または

スパイクト・ガントレット + 7 (1d4 + 3)

遠隔 ボーラ + 7 (1d4 + 3)

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート (ギザーム使用時 10 フィート)

特殊攻撃 得意な敵 (人間 + 2)

一般データ

【筋】17、【敏】14、【耐】14、【知】10、【判】12、【魅】8

基本攻撃 + 4; CMB + 7; CMD 19

特技《迎え討ち》、《特殊武器習熟: ボーラ》、《精密射撃》、《追尾》、《武器熟練: ボーラ》、《武器熟練: ギザーム》

技能〈登攀〉+ 12、〈動物使い〉+ 3、〈知識: 地理〉+ 4、〈知覚〉+ 8、〈騎乗〉+ 7、〈隠密〉+ 9、〈生存〉+ 8 (+ 9 痕跡を辿る)、〈水泳〉+ 8

言語 共通語

その他の特殊能力 追跡 + 1、野生動物との共感 + 1

戦闘装備 フェザー・トークン (ウィップ)、足留め袋 (2); その他の装備

高品質のスタデッド・レーザー、ボーラ (3)、高品質のギザーム、高品質のサップ、スパイクト・ガントレット、登攀用具、ドラウの毒 (2 服)、枷

恩恵 奴隷商人は奴隷取引のルート、主な顧客、特定の奴隷にされた個人の大体の居場所についての情報を提供することができ、そのような話題に関する情報を集める〈交渉〉判定に + 2 の状況ボーナスを得させることができる。

奴隷商人は自由社会の癌であり、夜間に街や村に忍び込み、無辜の民を捕らえて地下の奴隷市場に連れ去り、あるいは海を越えて鉱山、農場、歓楽街へ送り込む。また奴隷商人は暴徒鎮圧官、低レベルの賞金稼ぎ、異国風の剣闘士、敵を殺すよりも捕えようとする類の衛兵または兵士として使用することができる。

奴隷商人は時として 2 人の売春婦を雇って犠牲者を騙して不名誉な場所に連れ込もうとすることがある (脅威度 5)。あるいは 2 人のチンピラを雇って犠牲者を無理矢理捕らえようとする (脅威度 5)。また奴隷商人は捕えた奴隷と共に現れるかもしれない。これらの奴隷はコモナーやアリストクラートのような、この章のいかなる NPC でもありうる。

殺人鬼 脅威度 8 Slayer

経験点 4,800

人間のレンジャー 5 / アサシン 4

NE / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 8; 感覚 (知覚) + 10

防御

AC 18、接触 14、立ちすくみ 18 (+4 鎧、+4 【敏】)

hp 63 (9HD; 5d10 + 4d8 + 18)

頑健 + 7、反応 + 10、意志 + 1; 毒に対して + 2

防御能力 直感回避

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 +1 ククリ + 13 / + 8 (1d4 + 3 / 15 ~ 20) または
+1 ククリ + 11 / + 6 (1d4 + 3 / 15 ~ 20) および高品質のククリ +
11 / + 6 (1d4 + 1 / 15 ~ 20)

遠隔 +1 コンボジット・ショートボウ + 13 / + 8 (1d6 + 3 / × 3) または

シュリケン + 12 / + 7 (1d2 + 2) または

シュリケン + 10 / + 5 (1d2 + 2) およびシュリケン + 10 / + 5 (1d2 + 1)

特殊攻撃 致死攻撃 (DC15)、得意な敵 (人間 + 4、エルフ + 2)、急所攻撃 + 2d6、真の死

一般データ

【筋】14、【敏】18、【耐】14、【知】12、【判】8、【魅】10

基本攻撃 + 8; CMB + 10; CMD 24

特技《致命的な狙い》、《持久力》、《クリティカル強化: ククリ》、《イニシアチブ強化》、《二刀流強化》、《近距離射撃》、《二刀流》、《武器の妙技》

技能 (軽業) + 15、(はったり) + 5、(登攀) + 15、(製作: 錬金術) + 5、(装置無力化) + 10、(変装) + 10、(脱出術) + 10、(威圧) + 10、(知覚) + 10、(手先の早業) + 15 (+19 武器を隠す)、(隠密) + 21、(生存) + 10 (+12 痕跡を辿る)、(水泳) + 6

言語 共通語、エルフ語

その他の特殊能力 得意な地形 (都市 + 2)、暗器、狩人の絆 (味方)、毒の使用、追跡 + 2、野生動物との共感 + 5

戦闘装備 ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ (2)、ポーション・オヴ・ガシアス・フォーム、ポーション・オヴ・ジャンプ; その他の装備 +1 スタデッド・レザー、+1 ククリ、+1 コンボジット・ショートボウ (+2 【筋】) とアロー 20 本、高品質のククリ、シュリケン (20)、クローク・オヴ・エルヴンカインド、登攀用具、変装用具、ジャイアント・ワスプの毒 (2)、大型スコピオン毒 (2)、盗賊道具

恩恵 殺人鬼は PC たちのために毒を 20% 割引で手に入れることができる。また、PC たちのために通常の 20% 以下の代価で (GM の決定による) 目標を殺害または捕獲するように取り計らうことができる。

殺人鬼は冷血な殺人者、雇われの暗殺者である。彼らは狡猾なトリックスター、危険な狙撃手、背中にナイフをつきたてる名人、両手から飛ぶ手裏剣の嵐である。

また、殺人鬼はニンジャ、スパイ、ある種の危険な執行人として使用できる。殺人鬼はしばしば単独で働き、時としてギルドの首領の執行人の長 (脅威度 11) となるが、多くのものが 3 人の夜盗と (脅威度 9)、2 人の追いはぎと (脅威度 10)、あるいは 6 人の奴隷商人と (脅威度 10) 協同して働く。

ギルドの首領 脅威度 10 Guild Master

経験点 9,600

人間のローグ 11

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 5; 感覚 (知覚) + 15

防御

AC 22、接触 15、立ちすくみ 17 (+5 鎧、+5 【敏】、+2 盾)

hp 60 (11d8 + 11)

頑健 + 5、反応 + 13、"意志" + 8

防御能力 身かわし、直感回避強化、震感知 + 3

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 +1 レイピア + 14 / + 9 (1d6 / 18 ~ 20) または
サップ + 13 / + 8 (1d6 - 1 非致傷)

遠隔 +1 ライト・クロスボウ + 14 / + 9 (1d8 + 1 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 急所攻撃 + 6d6 加えて出血攻撃 6

一般データ

【筋】8、"【敏】20、【耐】" 12、【知】10、【判】14、【魅】14

基本攻撃 + 8; CMB + 7; CMD 22

特技《軽妙なる戦術》、《致命的な狙い》、《欺きの名人》、《鋼の意志》、《高速装填》、《忍びの技》、《渾身の一打》、《武器の妙技》

技能 (軽業) + 19、(はったり) + 20、(交渉) + 15、(装置無力化) + 30、(変装) + 22、(脱出術) + 22、(威圧) + 10、(知識: 地域) + 10、(言語学) + 5、(知覚) + 15 (+20 震探し)、(真意看破) + 15、(手先の早業) + 10、(隠密) + 23

言語 共通語、ハーフリング語、地下共通語

その他の特殊能力 ログの技 (出血攻撃、ログの妙技、頑丈、心術破り、震見抜き)、震探し + 5

戦闘装備 フェザー・トークン (ウィップ); その他の装備 +1 ミスラル製チェイン・シャツ、+1 バックラー、+1 ライト・クロスボウ とボルト 10 本、+1 レイピア、サップ、ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ + 2、クローク・オヴ・レジスタンス + 1、エリクサー・オヴ・トゥルース、ゴーグルズ・オヴ・マイニュート・シーイング、変装用具、盗賊道具

恩恵 ギルドの首領は警備された区域の中に、あるいはその中から人々やアイテムを密かに運搬するように取り計らうことができ、1 つの目標に対し窃盗、侵入、襲撃を行うように命じることができ、非合法的なアイテムの売買を行うように取り計らうことができる (共同体のサイズが 1 つ大きいかのように GP 上限を扱う)。

ギルドの首領は卓越した犯罪王である。彼らはあらゆる犯罪手段の達人であり、人々の目に触れないように自分の仕事を成し遂げ、自らの組織の狡猾な首領となる。ギルドの首領はスパイ、暗殺者、金庫破りの達人、山賊の首領、後ろ暗い豪商として使用することができる。

ギルドの首領はしばしば 1 人の殺人鬼 (脅威度 11) または 2 人の殺人鬼 (脅威度 12) を護衛または執行人として手元に置くが、よりきらびやかな者は 1 人の闘技場のチャンピオンと 1 人の傭兵 (脅威度 12) または 6 人の傭兵 (脅威度 13) を手元に置くことを好む。またギルドの首領は道徳を持たない 2 人の貴族または豪商と共に現れるかもしれない (脅威度 11)。

殉教の戦士 Crusaders

正義の探究の戦士にして神格に直接仕える代行者である順境の戦士たちは、信仰の敵が例えどこに隠れていようと狙り立てる。聖なる軍団の僕たちは、正しい任務やあるいは誤り導かれた任務で、カルト信者、魔女、邪悪な魔術師、そのほかあらゆる種類の異端者を見出すかもしれないが、邪悪な神格の僕たちもまた自らの信仰に反する者たちを狩り倒している。彼らがどちらに属するにせよ、順境の戦士たちは信念に駆り立てられ、最も献身的な味方があるいは狂気に満ちた敵となりうるだろう。

従士 脅威度 1/3 Squire

経験点 100

人間のアリストクラート 1

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚 (知覚) - 1

防御

AC 13、接触 11、立ちすくみ 12 (+1 鎧、+1 【敏】、+1 盾)

hp 5 (1d8 + 1)

頑健 + 1、反応 + 1、意志 + 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ランス + 1 (1d8 + 1 / × 3) または

ライト・ピック + 1 (1d4 + 1 / × 4)

遠隔 ショートボウ + 1 (1d6 / × 3)

一般データ

【筋】 13、【敏】 13、【耐】 12、【知】 9、【判】 8、【魅】 10

基本攻撃 + 0; CMB + 1; CMD 12

特技《動物の友》、《騎乗戦闘》

技能 (製作: 鎧) + 3、(製作: 武器) + 3、(動物使い) + 6、(知識: 貴族) + 3、(騎乗) + 6

言語 共通語

戦闘装備 ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ; "その他の装備" パデッド・アーマー、木製ライト・シールド、ランス、ライト・ピック、ショートボウとアロー 20 本、ライト・ホース (戦闘訓練済み) と荷駄用鞍

恩恵 従士は 1 人を岸に個人的に紹介することができ、PC たちが戦闘訓練を受けた乗騎や馬具を 5% 割引で購入することを手助けすることができる。また従士はファイター、パラディン、またはレンジャーの PC に、期限を定めて、あるいは騎士の位を得るまで仕えることを誓うかもしれない。

従士は騎士になることを熱望する、武装訓練を受けてはいるが主の装備品を手入れし、研ぎ、磨き、すぐに仕えるようにすることに忙しい頑健な若者である。また従士は社交術と礼儀作法を学ぶ。彼らの忠誠心と武技が証明された後、通常は従士は騎士となる。騎士の位が王やその他の君主からのみ与えられる国では、一部の従士は一生をそのまま過ごす。

従士は腹心、旗手、斥候、王の伝令として使用することができる。また遊撃兵、軽騎兵、そしておそらく小貴族の邸宅の衛兵として用いることもできる。また従士の集団は貴族の狩りの勢子として使うことができる。

従士により重い鎧を与えるだけで、より恐るべき騎乗戦士となり、またピックをシミターまたはロングソードにかえることで遊牧部族の騎馬戦士となる。

従士はしばしば 1 人の騎士に引き連れられている (脅威度 7)。2 人の従士は 1 人の貴族の御曹司に引き連れられているかもしれない。6 人の従士は斥候隊または狩猟の勢子の一団となる (脅威度 3)。3 人の従士は隊商の騎乗従者として、3 人の衛兵と共に使うことができる (脅威度 5)。6 人の従士は 1 人の追いはぎと共に働いているかもしれない (脅威度 7)。

聖戦士 脅威度 6 Holy Warrior

経験点 2,400

人間のパラディン 7

LG / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 3; 感覚 (知覚) + 4

オーラ 勇気 (10 フィート)

防御

AC 20、接触 13、立ちすくみ 17 (+7 鎧、+3 【敏】)

hp 51 (7d10 + 13)

頑健 + 8、反応 + 7、意志 + 6

防御能力 信仰の恩寵 + 2; 完全耐性 病気、[恐怖]

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 +1 グレートソード + 10 / +5 (2d6 + 4 / 19~20) または

ランス + 9 / +4 (1d8 + 3 / × 3) または

ダガー + 9 / +4 (1d4 + 2 / 19~20)

遠隔 +1 コンポジット・ロングボウ + 11 / +11 / +6 (1d8 + 3 / × 3)

または

ダガー + 10 (1d4 / 19~20)

特殊攻撃 悪を討つ一撃 (3 回/日、攻撃と AC + 2、ダメージ + 7)

疑似呪文能力 (術者レベル 7; 精神集中 + 9)

回数無制限—ディテクト・イーヴル

準備済みのパラディン呪文 (術者レベル 4; 精神集中 + 6)

2 レベル: イーグルズ・スプレンドー

1 レベル: プレス・ウェポン、ディヴァイン・フェイヴァー

一般データ

【筋】 14、【敏】 17、【耐】 12、【知】 10、【判】 8、【魅】 14

基本攻撃 + 7; CMB + 9; CMD 22

特技《致命的な狙い》、《束ね射ち》、《近距離射撃》、《強打》、《速射》

技能 (製作: 鎧) + 4、(製作: 武器) + 4、(交渉) + 6、(動物使い) + 6、(治療) + 4、(知識: 貴族) + 4、(知識: 宗教) + 4、(知覚) + 4、(騎乗) + 10、(真意看破) + 4

言語 共通語

その他の特殊能力 善のオーラ、正のエネルギー放出 (DC15、4d6)、信仰の絆 (武器 + 1)、癒しの手 (3d6、5 回/日)、慈悲 (疲労状態、幻惑状態)

装備 +1 プレストプレート、+1 グレートソード、+1 コンポジット・ロングボウ (+2 【筋】) とアロー 20 本、冷たい鉄製アロー 10 本、および錬金術銀製アロー 10 本、ダガー、ランス、銀製の聖印、ライト・ホース (戦闘訓練済み) と軍用鞍

恩恵 聖戦士は自らの属性に合致した任務のため 3 日間までの間 PC たちに同行することができる。あるいは 1 日間 4 人の神殿の衛兵 (衛兵と同じ) を送ることができる。

聖戦士は神に聖別された戦士であり、弓と刃で闇の軍勢に死を雨のように降らせ、絶望した人々に希望と救いを贈る。聖戦士は多芸な戦闘者であり、寺院や修道院の導師であるかもしれない。聖戦士は 10 人の神殿の衛兵 (衛兵と同じ) に命令を下せるかもしれない (脅威度 9)。また 2 人の聖戦士が 1 人の僧侶を護送しているかもしれない (脅威度 10)。6 人の聖戦士は聖人の名誉ある護衛であるかもしれない (脅威度 13)。

聖人 脅威度 11 Saint

経験点 12,800

人間のパラディン 12

LG / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ - 1; 感覚〈知覚〉 + 6

オーラ 勇気 (10 フィート)、正義 (10 フィート)、不屈 (10 フィート)

防御

AC 22、接触 9、立ちすくみ 22 (+ 9 鎧、- 1 【敏】、+ 4 盾)

hp 92 (12d10 + 26)

頑健 + 15、反応 + 8、意志 + 13

防御能力 信仰の恩寵 + 5; DR 5 / 魔術; 完全耐性 魅惑、病気、[恐怖]

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 + 1 イーヴル・アウトサイダー・ペイン・シミター + 15 / + 10 / + 5 (1d6 + 3 / 15 ~ 20) または ライト・ハンマー + 14 / + 9 / + 4 (1d4 + 2)

遠隔 ライト・ハンマー + 11 (1d4 + 2)

特殊攻撃 正のエネルギー放出 (DC 21, 6d6)、悪を討つ一撃 (攻撃と AC + 5、ダメージ + 12)

疑似呪文能力 (術者レベル 12; 精神集中 + 17)

回数無制限 - デテクト・イーヴル

準備済みのパラディン呪文 (術者レベル 9; 精神集中 + 14)

3 レベル: ディスベル・マジック、"magic circle vs. evil"

2 レベル: ブルズ・ストレンクス、レジスト・エナジー、シールド・アザー

1 レベル: プレス・ウェポン、ディヴァイン・フェイヴァー (2)、レッサー・レストレーション

一般データ

【筋】15、【敏】8、【耐】14、【知】12、【判】10、【魅】20

基本攻撃 + 12; CMB + 14; CMD 23

特技《来訪者へのエネルギー放出》、《魔法の武器防具作成》、《その他の魔法のアイテム作成》、《エネルギー放出回数追加》、《クリティカル強化: シミター》、《魔法の才》、《強打》

技能〈交渉〉 + 20、〈動物使い〉 + 10、〈知識: 宗教〉 + 10、〈知覚〉 + 6、〈芸能: 朗読〉 + 6、〈真意看破〉 + 10、〈呪文学〉 + 20、〈魔法装置使用〉 + 21

言語 天上語、共通語

その他の特殊能力 善のオーラ、信仰の絆 (武器 + 3)、癒しの手 (6d6、15 回/日 [4 for channeling only])、慈悲 (不調状態、病気、吐き気がする状態、朦朧状態)

戦闘装備 スクロール・オヴ・エクスぺディシャス・リトリート (4)、シー・インヴィジビリティ (1)、および トゥルー・ストライク (4); その他の装備 + 1 ハーフプレート・オヴ・インヴァルナラビリティ、+ 2 鋼鉄製ヘヴィ・ライオンズ・シールド、+ 1 イーヴル・アウトサイダー・ペイン・シミター、冷たい鉄製ライト・ハンマー (2); ヘッドバンド・オヴ・アリュアリング・カリズマ + 2、銀製の聖印

恩恵 聖人は PC のために善属性の魔法のアイテムを 20% 割引で製作または入手することができ、いかなるレベルの善属性の NPC とも対面できるように取り計らうことができ、コミュニケーション呪文を使用したかのようにその神格に 1 つの質問をして答えを得ることができる。

聖人は殉教の戦士たちの理想の具現である。聖人は殉教の戦士たちの寺院または騎士団の長であるかもしれないし、その宗教的伝統の長であるかもしれない。聖人は通常 1 人の僧侶と聖戦士を助言者として手元においている (脅威度 12)。あるいは聖人と 4 人の聖戦士が王と帯同しているかもしれない (脅威度 15)。

地下牢 Dungeon

ダンジョンという言葉からはしばしば危険な罠とろつくモンスターというイメージが浮かぶが、それが最も使われるのは犯罪者や捕虜を閉じ込めておく場所という意味である。悪の領主の地下牢に閉じ込められ忘れ去られている者でも、刑罰のため厳重に警備された小部屋に隔離されている者でも、囚人は監禁生活を生き延びるための特殊な技能を身につけなければならない。同様に、危険な監獄を見回る警備も狡猾な虜囚を扱うことと、最も非協力的な囚人にも看守が望むことをさせるための独特の経験をつむ。

囚人 脅威度 2 Prisoner

経験点 600

人間のエキスパート 4

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ - 1; 感覚〈知覚〉 + 8

防御

AC 9、接触 9、立ちすくみ 9 (- 1 【敏】)

hp 26 (4d8 + 8)

頑健 + 3、反応 + 0、意志 + 5

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 代用ダガー + 2 (1d4)

一般データ

【筋】9、【敏】8、【耐】14、【知】13、【判】12、【魅】10

基本攻撃 + 3; CMB + 2; CMD 11

特技《代用武器の巧み》、《不屈の闘志》、《持久力》

技能〈製作: いずれか 1 つ〉 + 8、〈登攀〉 + 5、〈脱出術〉 + 5、〈知識: ダンジョン探検〉 + 8、〈知識: 工学〉 + 8、〈知覚〉 + 8、〈職能: いずれか 1 つ〉 + 8、〈手先の早業〉 + 5、〈生存〉 + 8、〈水泳〉 + 5

言語 アクロ語、共通語

恩恵 囚人は自分たちが捕らえられている監獄の秘密を分け与え、監獄内での〈知覚〉、〈生存〉、〈知識 (ダンジョン探検または工学)〉判定に + 2 の状況ボーナスを与えることができる。また囚人は監獄の地図を描くことができ、他の囚人やどの看守が腐敗しているに付いての情報を持っているかもしれない。

囚人は地下深くの小部屋に閉じ込められて数え切れない年月を過ごしてきた不運な虜である。虐待されている彼らの精神は、終わりの無い幽閉と心弱い同房者の狂ったようなうわ言に痛めつけられており、囚人は全くの意志の力といつの日か自由を得る日が来るという希望によって耐えている。囚人は町の獄舎、大きな監獄、地下のダンジョンで見ることができ、有罪宣告を受けた犯罪者、政治犯、哀れな虜囚などである。

囚人は脱獄囚、乞食、ガレー船の奴隷、難破船の生存者、逃亡奴隷などの無法者や自暴自棄になった人々として使用することができる。《万能投擲術》を持たせることで、囚人を近接戦闘でも遠隔戦闘でも代用武器の達人にすることができる。《技能熟練》を持たせることで、囚人をその技能または知識の熟練者とすることができ、恐らく誰かが PC たちに彼の救出を依頼するだろう。囚人は彼らが克服してきた苦難を表すために《頑健無比》、《鋼の意志》、《神速の反応》を持っているかもしれない。

囚人は単独で現れるかもしれないし、6 人の団体に 1 人の奴隷商人の監視下で働いているかもしれない (脅威度 6)。5 人の囚人はカルト教徒に従う狂人の一団として使うことができる (脅威度 7)。ピッチフォークやその他の農具を装備した 12 人の囚人で怒れる農村の暴徒を作ることができる (脅威度 9)。

牢番 脅威度 3 Turnkey

経験点 800

人間のウォリアー 5

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 0; 感覚〈知覚〉 + 4

防御

AC 19、接触 10、立ちすくみ 19 (+9 鎧)

hp 37 (5d10 + 10)

頑健 + 5、反応 + 1、意志 + 0

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 高品質のギザーム + 9 (2d4 + 4 / × 3) または

スパイクト・ガントレット + 8 (1d4 + 3) または

サップ + 8 (1d6 + 3 非致傷)

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート (ギザーム使用時 10 フィート)

一般データ

【筋】16、【敏】11、【耐】12、【知】8、【判】9、【魅】10

基本攻撃 + 5; CMB + 8 (突き飛ばし + 10); CMD 18 (突き飛ばしに対して 20)

特技《鋭敏感覚》、《突き飛ばし強化》、《腕力による威圧》、《強打》

技能〈威圧〉 + 10、〈知覚〉 + 4、〈真意看破〉 + 4

言語 共通語

戦闘装備 足留め袋 (2); その他の装備 + 1 ハーフプレート、高品質のギザーム、サップ、スパイクト・ガントレット

恩恵 牢番は PC たちに囚人の居場所を教え、話をする許可を出すことができ、囚人を釈放することさえできるかもしれない。囚人と同様、牢番は特定の監獄についての詳細な知識を有している。

牢番は監獄の中を歩き回り、権力に裏付けられた暴力によって内部を整理と保つ看守であり見張り番である。頭の回転が速いわけではないが、ほとんどの牢番は相手がかかなり賢明でない限り、騙そうとしているのを見抜くのに十分な経験を積んでいる。

また牢番は武装した玄関番、城門の衛兵、倉庫の十分に武装した衛兵として使うことができる。善属性ではない都市では、牢番は柄の悪い街の衛士や粗暴な衛兵隊として使うこともできる。

牢版の特技を変更することでさまざまな NPC を作成することができる。《突き飛ばし強化》のかわりに《技能熟練 (真意看破)》を持った牢番はより賢明な判断のできるキャラクターになり、また《技能熟練 (威圧)》を持たせればより威圧的な看守となる。《突き飛ばし強化》を《蹴散らし強化》または《武器破壊強化》に置き換えることで、牢番に異なった戦技を使わせることができる。《無視界戦闘》特技を持てば牢番は暗い地下牢でも効果的に行動することができ、また《迎え討ち》と《足止め》を組み合わせれば脱獄しようとする囚人は牢番をすり抜けることがほとんど不可能になる。

牢番は通常 2 人の衛兵に巡回を支援させているだろう (脅威度 5) し、特定の地下牢では 4 人の衛兵を連れているかもしれない (脅威度 6)。4 人組の牢番は十分な人員が要る衛兵の詰所で見ることができかもしれない (脅威度 7)。1 人の奴隷商人は 2 人の牢番を連れているかもしれない (脅威度 6)。1 人の拷問吏はしばしば自分の仕事に護衛として 2 人の牢番を連れて行く (脅威度 7)。

拷問吏 脅威度 5 Torturer

経験点 1,600

人間のエキスパート 5 / ファイター 2

NE / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚〈知覚〉 + 11

防御

AC 19、接触 11、立ちすくみ 18 (+8 鎧、+1 【敏】)

hp 52 (7HD; 2d10 + 5d8 + 19)

頑健 + 6、反応 + 2、意志 + 5; [恐怖] に対して + 1

防御能力 武勇 + 1

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 + 1 ヘヴィ・フレイル + 10 (1d10 + 7 / 19 ~ 20) または

素手打撃 + 9 (1d3 + 4、加えて《蠍の型》) または

高品質のウィップ + 10 (1d3 + 4 非致傷)

間合い 5 フィート (ウィップ使用時 15 フィート)

一般データ

【筋】18、【敏】13、【耐】14、【知】8、【判】12、【魅】10

基本攻撃 + 5; CMB + 9 (組みつき + 11); CMD 20 (組みつきに対して 22)

特技《特殊武器習熟: ウィップ》、《組みつき強化》、《素手打撃強化》、《腕力による威圧》、《説得力》、《蠍の型》、《技能熟練: 職能: 拷問》

技能〈製作: 罟〉 + 4、〈交渉〉 + 6、〈治療〉 + 6、〈威圧〉 + 16、〈知識: ダンジョン探検〉 + 3、〈知覚〉 + 11、〈職能: 拷問〉 + 19、〈真意看破〉 + 11

言語 共通語

戦闘装備 酸の小ビン (2)、錬金術師の火 (2)、グリーンブラッド・オイル (2 服)、足留め袋 (2); その他の装備 + 1 バンデッド・メイル、+ 1 ヘヴィ・フレイル、高品質のウィップ、高品質の拷問道具 (〈職能: 拷問〉判定に + 5 状況ボーナス)

恩恵 拷問吏は PC たちが連れてきた個人を尋問することができ、また 6 レベルまでの NPC を 24 時間の間拘禁するように取り計らうことができ、また拷問室から 1 人を解放することができる。

ほとんど万人から憎まれている拷問吏は暴君の居城の薄暗い片隅で囚人に火、酸、脅迫、威圧、複雑な器具、さらには自らの拳を使った拷問を行っている。これらは時として真実を探究するためであり、他の場合には単なる残忍な楽しみのためであるが、常に相手に苦痛を与えている。

拷問吏は賭け試合の闘士、国王の首切り役人、剣闘士の訓練師、冷酷な軍隊の教練担当軍曹として使用することができる。また拷問吏はサディスティックな城砦の衛兵、とくに野蛮な都市の衛士とすることもできる。悪属性の神の寺院にある地下牢では拷問吏が神聖な儀式を行っているかもしれない。

拷問吏はしばしば野蛮な助手として 1 人の牢番または 2 人のチンピラを連れている (脅威度 6)。一部の拷問吏はかわりに 4 人の衛兵または 2 人の奴隷商人を連れている (脅威度 7)。拷問吏は 1 人の殺人鬼と組んでいるかもしれない (脅威度 9) し、2 人の拷問吏はギルドの首領に仕えていることがある (脅威度 11)。

エンターテイナー Entertainers

あらゆる芸人は一般の人々の日々の重荷を語りと歌、お笑いと劇で軽くして歩く。しかしこのような熟練した奏者の中には報せと知識を広め、精神を鼓舞し、革命を引き起こすような力が潜んでいる。エンターテイナーは喜劇役者、漂泊のバードから福音伝道者、熟練した語り部、さらには道化や学者までさまざまな形をとる。どのような生き方をするにせよ、エンターテイナーの言葉に人々は耳を傾ける。

語り部 脅威度 1 Storyteller

経験点 400

人間のバード 2

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 2; 感覚〈知覚〉 + 4

防御

AC 17、接触 13、立ちすくみ 14 (+3 鎧、+2 【敏】、+1 回避、+1 盾)

hp 11 (2d8 + 2)

頑健 + 1、反応 + 5、意志 + 2; バードの呪芸、[言語依存]、および [音波] に対して + 4

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 レイピア + 1 (1d6 / 18 ~ 20) または

ウィップ + 1 (1d3)

遠隔 ショートボウ + 3 (1d6 / × 3)

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート (ウィップ使用時 15 フィート)

特殊攻撃 バードの呪芸 9 ラウンド / 日 (打消しの調べ、わずらわす、恍惚の呪芸 [DC14]、勇氣鼓舞の呪芸 + 1)

修得済みのバード呪文 (術者レベル 2; 精神集中 + 5)

1 レベル (3 回 / 日): コンプリヘンド・ランゲージズ、ヒディアス・ラフター (DC14)、ヴェントリロキズム

0 レベル (無制限): ダンシング・ライツ、デイズ (DC13)、ゴースト・サウンド (DC13)、メッセージ、プレスティジティション

一般データ

【筋】10、【敏】14、【耐】12、【知】13、【判】8、【魅】17

基本攻撃 + 1; CMB + 1; CMD 14

特技《回避》、《技能熟練: 芸能: 朗読》

技能〈はったり〉+ 8、〈交渉〉+ 11、〈変装〉+ 10、〈威圧〉+ 8、〈知識: 地域〉+ 7、〈知覚〉+ 4、〈芸能: 演芸〉+ 8、〈芸能: 朗読〉+ 11、〈真意看破〉+ 11、〈手先の早業〉+ 7、〈隠密〉+ 6

言語 共通語、エルフ語

その他の特殊能力 バードの知識 + 1、万能なる芸 (朗誦)

装備 高品質のスタデッド・レザー、バックラー、レイピア、ショートボウとアロー 20 本、ウィップ、変装用具、ライト・ホース (戦闘訓練済み) と荷駄用鞍

恩恵 語り部は多少の伝承や噂を語り、1 人の PC が次に行う〈知識 (歴史または地域)〉判定に + 2 の状況ボーナスを与えることができる。

語り部は旅の談話家、ホラ話、叙事詩、古代史の収集家にして実演者である。彼らは町から町へと渡り歩いてレパートリーを演じ、次の町へと伝える新しい伝承と噂話を採集する。酒場と宿屋はしばしば客を楽しませるために語り部を置いているが、語り部は路上や市場の広場で演じているのも見ることができる。語り部は町の触れ役や布告官、輿論を喚起する革命家や民衆扇動家として使用することができる。

語り部は 1 人の酒場の主人のために働いていたり (脅威度 4)、あるいは職にあぶれた隊商の衛兵と共に旅をしている (脅威度 3) のを見ることができる。

吟遊詩人 脅威度 5 Minstrel

経験点 1,600

人間のバード 6

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 2; 感覚〈知覚〉 + 8

防御

AC 17、接触 12、立ちすくみ 15 (+4 鎧、+2 【敏】、+1 盾)

hp 30 (6d8 + 3)

頑健 + 2、反応 + 7、意志 + 4; バードの呪芸、[言語依存]、および [音波] に対して + 4

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のレイピア + 6 (1d6 + 1 / 18 ~ 20)

遠隔 +1 ライト・クロスボウ + 7 (1d8 + 1 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 バードの呪芸 24 ラウンド / 日 (打消しの調べ、わずらわす、恍惚の呪芸 [DC17]、自信鼓舞の呪芸 + 2、勇氣鼓舞の呪芸 + 2、示唆の詞 [DC17])

修得済みのバード呪文 (術者レベル 6; 精神集中 + 10)

2 レベル (4 回 / 日): カーム・エモーションズ、エンスローール (DC16)、サウンド・バースト (DC16)、タンズ

1 レベル (5 回 / 日): チャーム・パースン (DC15)、キュア・ライト・ウーンズ、エクスペディシャス・リトリート、グリース (DC15)

0 レベル (無制限): ゴースト・サウンド (DC14)、ライト、ララバイ、メイジ・ハンド、レジスタンス、サモン・インストゥルメント

一般データ

【筋】12、【敏】14、【耐】10、【知】13、【判】8、【魅】18

基本攻撃 + 4; CMB + 5; CMD 17

特技《呪芸時間追加》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《技能熟練: 芸能: 弦楽器》

技能〈軽業〉+ 10、〈はったり〉+ 18、〈交渉〉+ 18、〈知識: 貴族〉+ 9、〈言語学〉+ 5、〈知覚〉+ 8、〈芸能: 朗読〉+ 13、〈芸能: 歌唱〉+ 13、〈芸能: 弦楽器〉+ 18、〈真意看破〉+ 13、〈手先の早業〉+ 11、〈呪文学〉+ 10、〈隠密〉+ 10

言語 共通語、ドワーフ語、エルフ語

その他の特殊能力 バードの知識 + 3、博識 1 回 / 日、万能なる芸 (朗誦、一つづり)

戦闘装備 スクロール・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ (2)、ディスガイズ・セルフ (2)、リムーヴ・フィアー (2)、パイロテクニクス; その他の装備 高品質のチェイン・シャツ、高品質のバックラー、+1 ライト・クロスボウとボルト 10 本、高品質のレイピア、高品質のハーブ

恩恵 吟遊詩人は PC たちとその業績を褒め称える歌や物語を作って広め、1 週間の間〈交渉〉判定に + 2 の状況ボーナスを与えることができる。

吟遊詩人は祭礼や領主の食卓で演奏することもある職業的なバード、練達の演者である。多芸な表現者ではあるが、歌、語り、また特にリュート、リラ、ハーブその他の弦楽器の演奏に特化している。

運がついていない吟遊詩人は酒場の主人のために演奏しているかもしれない (脅威度 6)。2 人の吟遊詩人は著名な吟遊詩人の弟子であるかもしれない (脅威度 11)。3 人の吟遊詩人の集団は貴族のために (脅威度 10)、あるいは王または女王のために (脅威度 15) 演奏しているかもしれない。

著名な吟遊詩人 脅威度 10 Celebrity Bard

経験点 9,600

人間のバード 11

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 2; 感覚〈知覚〉 + 10

防御

AC 19、接触 12、立ちすくみ 17 (+5 鎧、+2【敏】、+2 盾)

hp 79 (11d8 + 30)

頑健 + 6、反応 + 10、意志 + 8; バードの呪芸、[言語依存]、および [音波] に対して + 4

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー + 10 / + 5 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

遠隔 高品質のライト・クロスボウ + 11 (1d8 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 バードの演奏 30 ラウンド/日 (打消しの調べ、悲運の葬送歌、わずらわす、恍惚の呪芸、自信鼓舞の呪芸 + 4、勇氣鼓舞の呪芸 + 3、武勇鼓舞の呪芸、示唆の詞)

修得済みのバード呪文 (術者レベル 11; 精神集中 + 17)

4 レベル (3 回/日): ドミネイト・パースン (DC20)、グレーター・インヴィジビリティ、レインボー・パターン (DC20)

3 レベル (5 回/日): チャーム・モンスター (DC19)、クラッシング・ディスペア (DC19)、ヘイスト、スロー (DC19)

2 レベル (6 回/日): キュア・モデルット・ウーンズ、ホールド・パースン (DC18)、マイナー・イメージ (DC18)、サイレンス (DC18)、タンズ

1 レベル (7 回/日): チャーム・パースン (DC17)、キュア・ライト・ウーンズ、ディスガイズ・セルフ、エクスペディシャス・リトリート、ヒディアス・ラフター (DC17)、アイデンティファイ

0 レベル (無制限): ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、ライト、メイジ・ハンド、プレスティディジテイション、リード・マジック

一般データ

【筋】8、【敏】14、【耐】14、【知】12、【判】10、【魅】22

基本攻撃 + 8; CMB + 7; CMD 19

特技《秘術の打撃》、《その他の魔法のアイテム作成》、《上級抵抗破り》、《魔法の才》、《抵抗破り》、《渾身の打撃》、《武器の妙技》

技能〈言語学〉 + 5、〈知覚〉 + 10、〈芸能: 演奏〉 + 20、〈芸能: 舞踏〉 + 20、〈芸能: 歌唱〉 + 20、〈真意看破〉 + 5、〈手先の早業〉 + 10、〈文学〉 + 19、〈隠密〉 + 15、〈魔法装置使用〉 + 24

言語 共通語、ドラゴン語、エルフ語

その他の特殊能力 バードの知識 + 5、何でも屋 (use any skill)、博識 2 回/日、万能なる芸 (演劇、舞踏、歌唱)

戦闘装備 スクロール・オヴ・アライン・ウェポン、シー・インヴィジビリティ、マウント、ワンド・オヴ・ショッキング・グラスブ (術者レベル 4、50 チャージ); その他の装備 + 1 チェイン・シャツ、+ 1 バックラー、高品質のライト・クロスボウとボルト 10 本、ダガー (2)、クローク・オヴ・レジスタンス + 1、ヘッドバンド・オヴ・アリアリング・カリズマ + 4、2,500gp の宝石

恩恵 著名な吟遊詩人と知り合うことにより、PC たちは 1 ヶ月の間ある地域で〈交渉〉判定に + 2 の状況ボーナスを得る。

著名な吟遊詩人は伝説的な表現者であり、富豪や権力者はその演奏で自分たちを飾ることを求める。著名な吟遊詩人はしばしば女王または将軍の依頼で楽しませる (脅威度 12)。

武術道場 Fighting School

腕力と規律正しい魂を持つ弟子に恵まれた武術道場は、素質と訓練できるだけの能力を持った者に武術の妙技の秘奥を伝授する。切り深い山中に隠された僧院にせよ街の地下に秘められた地下闘技場にせよ、武術道場は弟子を生ける兵器へと鍛え上げる。多くの武術道場は異国の武術に重点を置いているが、一部の弟子はその技術を路上の喧嘩、獣の動き、はるか昔に死んだ戦士の伝説の技から学ぶ。

門徒 脅威度 1 Initiate

経験点 400

人間のモンク 2

LN / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 2; 感覚〈知覚〉 + 7

防御

AC 15、接触 15、立ちすくみ 12 (+2【敏】、+1 回避、+2【判】)

hp 13 (2d8 + 4)

頑健 + 4、反応 + 5、意志 + 5

防御能力 身かわし

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 素手打撃 + 3 (1d6 + 2) または
素手打撃連打 + 2 / + 2 (1d6 + 2) または
高品質のショートスピア + 4 (1d6 + 2)遠隔 高品質のライト・クロスボウ + 4 (1d8 / 19 ~ 20) または
高品質のショートスピア + 4 (1d6 + 2)

特殊攻撃 連打、朦朧化打撃 (2 回/日、DC13)

一般データ

【筋】15、【敏】14、【耐】12、【知】10、【判】15、【魅】8

基本攻撃 + 1; CMB + 3; CMD 18

特技《迎え討ち》、《矢止め》、《回避》、《素手打撃強化》、《足止め》、《朦朧化打撃》

技能〈軽業〉 + 7、〈登攀〉 + 6、〈脱出術〉 + 7、〈知覚〉 + 7、〈真意看破〉 + 7、〈隠密〉 + 6

言語 共通語

戦闘装備 オイル・オヴ・マジック・ファンク + 1、ポーシオン・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ、錬金術師の火 (2); その他の装備 高品質のライト・クロスボウとボルト 10 本、高品質のショートスピア、3gp

恩恵 門徒は 1 回の戦闘で PC たちを支援することができ、また PC たちを道場に無料で一時的に泊めることができる。

門徒は武術道場や僧院の新米弟子であり、徒手戦闘、敏捷性、瞑想、謙譲を師から学んでいる。かれらは生活の全てを僧院で過ごし、肉体と精神を完全性にむけて磨きをかけている。

門徒は武装が禁止されている地域での護衛や、形にとらわれない歩兵や遊撃兵として使うことができる。また非武装の喧嘩屋、拳闘士、剣闘士、賭け試合の戦士としても使用することができる。

門徒のモンクボーナス特技を変更することで異なる戦闘能力を持つ NPC を作成できる。《代用武器の巧み》、《万能投擲術》で代用武器の達人に、《組みつき強化》でレスラーに、《獣の型》で異なった武術的フレイバーを加味することができる。

門徒は 2 人の侍祭を護衛して現れるかもしれない (脅威度 3) し、4 人の門徒が遠方の神殿に巡礼しようとしている 6 人の巡礼の護衛をしていることもありうる (脅威度 9)。6 人の門徒は僧院の間を旅しているのに出くわすかもしれない (脅威度 6) し、5 人のモンクが武闘僧の指導下で訓練クラスを作っていることもありうる (脅威度 7)。

武闘僧 脅威度 4 Battle Monk

経験点 1,200

人間のモンク 5

LN / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 2; 感覚〈知覚〉 + 12

防御

AC 19、接触 18、立ちすくみ 16 (+1 鎧、+2 【敏】、+1 回避、+1 モンク、+4 モンク)

hp 32 (5d8 + 10)

頑健 + 6、反応 + 7、意志 + 9; 心術に対して + 2

防御能力 身かわし; 完全耐性 病気

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 素手打撃 + 5 (1d8 + 1) または

素手打撃連打 + 5 / + 5 (1d8 + 1) または

カマ + 5 (1d6 + 1) または

カマの連打 + 5 / + 5 (1d6 + 1)

遠隔 高品質のライト・クロスボウ + 6 (1d8 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 連打、朦朧化打撃 (5 回/日、DC16、疲労状態)

一般データ

【筋】13、【敏】14、【耐】12、【知】10、【判】18、【魅】8

基本攻撃 + 3; CMB + 6; CMD 22

特技《無視界戦闘》、《迎え討ち》、《矢止め》、《回避》、《素手打撃強化》、《蠍の型》、《朦朧化打撃》、《武器の妙技》

技能〈軽業〉 + 10 (+19 跳躍)、〈登攀〉 + 7、〈脱出術〉 + 7、〈知覚〉 + 12、〈真意看破〉 + 12、〈隠密〉 + 10

言語 共通語

その他の特殊能力 高速移動、大跳躍、気蓄積 (6 点、魔法)、戦技訓練、浮身 20 フィート、大跳躍

戦闘装備 錬金術師の火、発煙棒 (2); "その他の装備" 高品質のライト・クロスボウとボルト 10 本、カマ、ブレイザーズ・オヴ・アーマー + 1、クローク・オヴ・レジスタンス + 1

恩恵 武闘僧は、それが道場または師匠の利益にかなう場合、1 回の戦闘で PC たちを支援することができる (あるいは数人の門徒を送り込むことができる)。また武闘僧は PC たちを道場の師匠や、その武術が生まれた国の外交官、商人などの NPC に紹介することができる。

武闘僧は武術道場や僧院の指導者で、弟子に完璧な敏捷性と迅速性の技術を教えている。またかれらはその師の名誉ある護衛であり、流派の代弁者にして代表者である。

武闘僧は優れた盗賊退治であり中レベルの賞金稼ぎとなり、獲物を捕らえて無力化し、尋問のために連れ帰ることができる。また武闘僧は非武装だが危険で効果的な護衛として使うことができる。

Battle monks make excellent thief-takers and mid-lev

武闘僧はしばしば 3 人の門徒を引き連れる (脅威度 6)。また 2 人の武闘僧は流派と密接な関係がある聖戦士と同行しているかもしれない (脅威度 8)。

達人 脅威度 14 Master

経験点 38,400

人間のモンク 15

LN / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 3; 感覚〈知覚〉 + 23

防御

AC 25、接触 24、立ちすくみ 22 (+1 鎧、+1 反射、+3 【敏】、+5 モンク、+5 【判】)

hp 112 (15d8 + 45)

頑健 + 12、反応 + 13、意志 + 15; 心術に対して + 2

防御能力 身かわし強化; 完全耐性 病気、毒; SR 25

攻撃

移動速度 80 フィート

近接 素手打撃 + 15 / + 10 / + 5 (2d10 + 3 / 19 - 20、加えて 1d6 [電気]) または

素手打撃の連打 + 17 / + 17 / + 12 / + 12 / + 7 / + 7 (2d10 + 3 / 19 - 20、加えて 1d6 [電気]) または

カマ + 14 / + 9 / + 4 (1d6 + 3) または

カマの連打 + 16 / + 16 / + 11 / + 11 / + 6 / + 6 (1d6 + 3)

遠隔 +1 スリング + 15 (1d4 + 4)

特殊攻撃 連打、激振掌 (DC22)、朦朧化打撃 (16 回/日、DC22、疲労状態、不調状態、よろめき状態)

一般データ

【筋】17、【敏】16、【耐】14、【知】10、【判】20、【魅】8

基本攻撃 + 11; CMB + 18 (足払い + 22); CMD 38 (足払いに対して 40)

特技《ゴルゴンの拳》、《上級足払い》、《クリティカル強化:素手打撃》、《足払い強化》、《素手打撃強化》、《渾身の一打強化》、《踏み込み》、《メドゥサの怒り》、《強打》、《蠍の型》、《技能熟練:軽業》、《矢つかみ》、《一撃離脱》、《朦朧化打撃》、《渾身の一打》、《武器熟練:素手打撃》

技能〈軽業〉 + 25 (+60 跳躍)、〈登攀〉 + 10、〈脱出術〉 + 10、〈治療〉 + 10、〈知識:歴史〉 + 5、〈知識:宗教〉 + 5、〈知覚〉 + 23、〈職能:庭師〉 + 10、〈真意看破〉 + 20、〈隠密〉 + 20、〈生存〉 + 6、〈水泳〉 + 10

言語 共通語

その他の特殊能力 縮地の法、高速移動、大跳躍、気蓄積 (12 点、[秩序]、魔法)、戦技訓練、浮身 70 フィート、肉体の完成

戦闘装備 オイル・オヴ・アライン・ウェポン (2)、ポーシオン・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ (2) その他の装備 カマ、+1 スリングとプリット 10 個、アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ (ショック)、ベルト・オヴ・フィジカル・パーフェクション + 2、ブレイザーズ・オヴ・アーマー + 1、クローク・オヴ・レジスタンス + 1、ヘッドバンド・オヴ・インスパイアード・ウィズダム + 2、モンクス・ローブ、リング・オヴ・プロテクション + 1

恩恵 達人は PC たちに自分自身や流派の名声によって、1 ヶ月の間統率力判定で従者やモンクの腹心を集めるために +2 のボーナスを与えることができる。

徒手戦闘の異論の無い頂点である達人は、その内的な力を集中して一撃の破壊的な打撃や敵をよろめかせる雨のような攻撃を行うことができる。達人は独特な闘技場のチャンピオンや遠方の帝国からの使節とすることができる。達人は道場からの 10 人の武闘僧の腹心と共に旅をしているかもしれない (脅威度 16)。

辺境 Frontier

文明圏の境界上では、厳格な人々が容赦ない大地で過酷な生活を送っている。これらの荒野の達人たちは自分たちが選んだ土地でのやり方を学び、獣と自然の中での平和と簡素さのため、都市の安楽と文明化された仲間を諦めた。ある者は他者を導き、あるいは必要な者を狩るために辺境の地を訪れたのだが、他のものは荒野の真の住人であり、飼いや馴らされていない獣と同様に自然の中で安らぎ、また多くの点で同様に危険な存在である。

罨狩人 脅威度 3 Trapper

経験点 800

人間のレンジャー 4

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 2; 感覚〈知覚〉 + 7

防御

AC 17、接触 13、立ちすくみ 14 (+3 鎧、+2【敏】、+1 回避、+1 盾)

hp 30 (4d10 + 8)

頑健 + 5、反応 + 6、意志 + 2

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のバトルアックス + 7 (1d8 + 2 / × 3) または
ハンドアックス + 6 (1d6 + 2 / × 3)

遠隔 高品質のコンボジット・ロングボウ + 7 (1d8 + 2 / × 3) または
スローイング・アックス + 6 (1d6 + 2)

特殊攻撃 得意な敵 (動物 + 2)

準備済みのレンジャー呪文 (術者レベル 1; 精神集中 + 2)

1 レベル: チャーム・アニマル (DC12)

一般データ

【筋】 14、【敏】 15、【耐】 12、【知】 10、【判】 13、【魅】 10

基本攻撃 + 4; CMB + 6; CMD 19

特技《致命的な狙い》、《回避》、《持久力》、《強行突破》、《近距離射撃》

技能〈登攀〉 + 10、〈製作:罨〉 + 9、〈動物使い〉 + 6、〈治療〉 + 8、〈知覚〉 + 7、〈職能:わな猟師〉 + 8、〈騎乗〉 + 6、〈隠密〉 + 8、〈生存〉 + 8 (+10 痕跡を辿る)、〈水泳〉 + 6

言語 共通語

その他の特殊能力 得意な地形 (森林 + 2)、狩人の絆 (バジャーの動物の相棒)、追跡 + 2、野生動物との共感 + 4

戦闘装備 ブラック・アダーの毒 (1 服)、スクロール・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ (2)、スクロール・オヴ・スピーク・ウィズ・アニマルズ (2); その他の装備 高品質のスタデッド・レザー、高品質のバックラー、高品質のバトルアックス、高品質のコンボジット・ロングボウ (+1【筋】) とアロー 20 本、スローイング・アックス (2)、登攀用具、治療用具、高品質の罨作り道具

恩恵 罨狩人は PC たちに 1 週間分の食料を提供することができ、また自分たちが生活する自然の地の秘密を語ることで半径 20 マイル以内での〈生存〉判定に +2 の状況ボーナスを与えることができる。

罨狩人は森を巡る流浪の狩人である。安全に狩ることができるか罨にかけることができるどんな動物でも捕らえるが、不注意な森の動物を捕らえるさまざまな手作りの効果的な罨により、毛皮交易の中心として知られる。罨狩人は王室の獵場番、斥候、遊牧部族の狩人として使用することができる。

罨狩人は通常は単独だが、ときとして他の罨狩人 (脅威度 5)、モンスター狩り (脅威度 6)、猛獣使い (脅威度 7) を相棒として組むことがある。

隠者 脅威度 6 Hermit

経験点 2,400

人間のドルイド 7

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 0; 感覚〈知覚〉 + 10

防御

AC 11、接触 10、立ちすくみ 11 (+1 鎧)

hp 38 (7d8 + 7)

頑健 + 7、反応 + 3、意志 + 10; フェイと植物に対して + 4、目標型効果
防御能力 自然の誘惑への抵抗力

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 クォータースタッフ + 4 (1d6 - 1)

特殊攻撃 自然の化身 2 回 / 日

準備済みのドルイド呪文 (術者レベル 7; 精神集中 + 11)

4 レベル: エア・ウォーク、フレイム・ストライク (DC18)

3 レベル: コール・ライトニング (DC18)、スピーク・ウィズ・プランツ、
ストーン・シェイプ

2 レベル: フレイミング・スフィアー (DC18)、ホールド・アニマル (DC18)、
レジスト・エナジー、ツリー・シェイプ

1 レベル: キュア・ライト・ウーンズ、エンデュア・エレメンツ、ハイド・
フロム・アニマルズ、ロングストライダー、プロデュース・フレイム

0 レベル (無制限): クリエイト・ウォーター、ガイダンス、メンディング、
ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク

一般データ

【筋】 8、【敏】 10、【耐】 13、【知】 14、【判】 18、【魅】 12

基本攻撃 + 5; CMB + 4; CMD 14

特技《無視界戦闘》、《戦闘発動》、《ワンド作成》、《化身時発動》、《自力生存》

技能〈飛行〉 + 10、〈動物使い〉 + 11、〈治療〉 + 18、〈知識:ダンジョン探検〉 + 5、〈知識:地理〉 + 10、〈知識:自然〉 + 12、〈言語学〉 + 5、〈知覚〉 + 10、〈職能:庭師〉 + 10、〈職能:薬草商〉 + 10、〈呪文学〉 + 6、〈生存〉 + 18、〈水泳〉 + 4

言語 水界語、風界語、共通語、火界語、森語、地界語

その他の特殊能力 自然との絆 (アウルの動物の相棒)、自然感覚、跡無き足取り、野生動物との共感 + 8、森渡り

戦闘装備 ワンド・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ、ディテクト・アニマルズ・
オア・プランツ、フェアリー・ファイアー、レッサー・レストレーション、
スピーク・ウィズ・アニマルズ (各 50 チャージ); その他の装備 クォーター
スタッフ、プレイサーズ・オヴ・アーマー + 1、クローク・オヴ・レジス
タンス + 1、耐毒剤 (2) 治療用具、木製の聖印

恩恵 隠者はしばしば 1 週間まで癒し、食料、避難所を提供することができる。また隠者は知性のあるクリーチャーや荒野の NPC との面会を取り計らうことができ、隠者の評判によりこれに関連する〈交渉〉判定に +5 のボーナスを与えることができる。

隠者は荒野に独りで住み、文明の喧騒を離れ、自然と調和して生計を立て自らの孤独を慰める。

隠者は森の番人として振る舞い、侵入者を監視することがある。隠者は動物以外のものを相棒とすることは滅多にないが、時として 1 人の巡礼または 2 人の流民を客としていることがある (脅威度 7)。また近隣の部族の祈禱師または猛獣使いに助言しているかも知れない (脅威度 9)。

案内人 脅威度 7 Guide

経験点 3,200

人間のエキスパート 9

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 2; 感覚〈知覚〉 + 14

防御

AC 17、接触 12、立ちすくみ 15 (+5 鎧、+2【敏】)

hp 40 (9d8)

頑健 + 3、反応 + 5、意志 + 8

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のショートスピア + 7 / + 2 (1d6) または

ダガー + 6 / + 1 (1d4 / 19 ~ 20)

遠隔 + 1 ライト・クロスボウ + 9 (1d8 + 1 / 19 ~ 20) または

高品質のショートスピア + 9 (1d6) または

ダガー + 8 (1d4 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】10、【敏】14、【耐】10、【知】11、【判】14、【魅】8

基本攻撃 + 6; CMB + 6; CMD 18

特技《動物の友》、《持久力》、《遠射》、《騎乗戦闘》、《近距離射撃》、《技能熟練：生存》

技能〈登攀〉+ 8、〈動物使い〉+ 12、〈知識：地理〉+ 12、〈知識：地域〉+ 5、〈知識：自然〉+ 5、〈言語学〉+ 9、〈知覚〉+ 14、〈騎乗〉+ 15、〈隠密〉+ 13、〈生存〉+ 17、〈水泳〉+ 4

言語 共通語、エルフ語、ノール語、ノーム語、ハーフリング語、オーク語、森語

戦闘装備 ポーション・オヴ・スパイダー・クライム、発煙棒、足留め袋 (2);

その他の装備 + 1 チェイン・シャツ、+ 1 ライト・クロスボウ とボルト 20 本、ダガー、高品質のショートスピア、登攀用具、ヘヴィ・ホース (戦闘訓練済み) とスタデッド・レザー・パーディングおよび ホースシューズ・オヴ・スピード、火おこし棒 (5)、5gp

恩恵 案内人は特定のクリーチャーを追跡することができ、あるいは pc たちを 3 日間まで荒野を安全に導くことができる。

案内人は草分け人にして道を拓く者、追跡の達人、荒野を切り開いて進む熟達者である。彼らは卓越した騎乗者であり斥候だが、厳しい戦いは他人に任せ、危害の及ばない距離を保って遠距離から狙撃することを好む。

案内人は高度な技能を持った長距離の伝令、特殊訓練を受けた国王の密使として使用することもできるだろう。また案内人はエリート龍騎兵または強力な軍団の騎馬歩兵として使うこともできる。

1 人の案内人は 2 人の巡礼者を護送しているかもしれない (脅威度 8) し、2 人の行商人と護衛である傭兵を護送しているかもしれない (脅威度 10) し、8 人の衛兵と 8 人の流民を連れた隊商を導いているかもしれない (脅威度 10)。また案内人は荒野で悪を狩るため、1 人のモンスター狩りまたは吟遊詩人 (脅威度 8) または 2 人の騎士を相棒としているかもしれない (脅威度 9)。賢明な案内人はしばしばその地域に慣れ親しんでいる 2 人の罨狩人と共に働く (脅威度 8)。

異端教徒 Heretics

暗黒の神秘に耽溺し、現実のヴェールを超えた領域から落ちてきた強大な存在と交感する者たちは、恐れを知る人々から避けられ、異端の烙印を押されることになる。次元界の諸力を召喚する者全てが邪悪であるわけではないが、非定命のフィンドたちの心惹かれる申し出は多くの異端者を圧倒し、汚穢を最も怖れている者ですら墮落させることになる。しばしばこのような墮落は捻じ曲がった形を取り、フィンドを崇拝する宗派は悪逆な形で結びつきあい秘密のカルト教団となる。

カルト教徒 脅威度 2 Cultist

経験点 600

人間のクレリック 3

NE / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚〈知覚〉 + 3

防御

AC 18、接触 11、立ちすくみ 17 (+6 鎧、+1【敏】、+1 盾)

hp 16 (3d8 + 3)

頑健 + 4、反応 + 2、意志 + 5

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 高品質のシッケル + 3 (1d6)

遠隔 ダート + 3 (1d4)

特殊攻撃 負のエネルギー放出 6 回/日 (DC14、2d6)

領域の疑似呪文能力 (術者レベル 3; 精神集中 + 5)

6 回/日: 死の調伏 (1d4 + 1)、悪の手 (1 ラウンド)

準備済みのクレリック呪文 (術者レベル 3; 精神集中 + 5)

2 レベル: キュア・モデレット・ウーンズ D、デス・ネル (DC14)、ホールド・パースン (DC14)

1 レベル: ペイン (DC13)、コーズ・フィアー (DC13)、キュア・ライト・ウーンズ D、ドゥーム (DC13)

0 レベル (無制限): プリード (DC12)、ガイダンス、ライト、レジスタンス

D 領域呪文; 領域 悪、治癒

一般データ

【筋】10、【敏】13、【耐】12、【知】8、【判】15、【魅】16

基本攻撃 + 2; CMB + 2; CMD 13

特技《来訪者へのエネルギー放出》、《戦闘発動》、《選択的エネルギー放出》

技能〈知識：次元界〉+ 4、〈知識：宗教〉+ 4、〈言語学〉+ 4、〈知覚〉+ 3、〈真意看破〉+ 6、〈呪文学〉+ 3

言語 奈落語、共通語、地獄語

戦闘装備 アカネグサの毒 (1 服)、邪水の小瓶 (2); その他の装備 チェインメール、鋼鉄製ライト・シールド、ダート (4)、高品質のシッケル、銀製の邪印

恩恵 カルト教徒は 3 日間まで PC たちや PC が指定した者を秘密カルトの聖域にかくまうことができる。また 1 人の NPC がカルトの構成員であると誤解させる偽りの証拠を忍ばせることができる。

カルト教徒は秘密結社の団員であり、フードとマスクをつけて暗黒のミサに集い、言うも憚られる冒瀆的な儀式を行う。彼らは一般のカルト構成員を集め、瞑想に導き下方次元界の薄暗い力と接触させる。

カルト教徒は 6 人の農場主、船員、血に飢えた食人種、道を誤った侍祭らなる小さなカルトの支部や集会を指導していることがある (脅威度 5)。2 人のカルト教徒は 9 人の予言者または門徒らなるより大きなカルトを指導しているかもしれない (脅威度 8)。カルト教徒はより強力な術者の弟子であるのかもしれない。2 人のカルト教徒は邪悪な霊媒師の侍祭であるのかもしれない (脅威度 6) し、3 人のカルト教徒は祈禱師の教えを受けているのかもしれない (脅威度 7) し、4 人のカルト教徒は召喚師に従っているのかもしれない (脅威度 8) し、6 人までのカルト教徒がカルト教

団の指導者に従っているかもしれない(脅威度 12)。

召喚師 脅威度 6 Conjurer

経験点 2,400

人間の召喚術師 7

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 5; 感覚〈知覚〉 + 5

防御

AC 15、接触 11、立ちすくみ 14 (+4 鎧、+1 【敏】)

hp 45 (7d6 + 21)

頑健 + 5、反応 + 4、意志 + 6

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 冷たい鉄製または錬金術銀製ダガー + 2 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

遠隔 冷たい鉄製または錬金術銀製ダガー + 4 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

秘術の疑似呪文能力(術者レベル 7; 精神集中 + 12)

8 回/日: 酸の矢 (1d6 + 3 【酸】)

準備済みのウィザード呪文(術者レベル 7; 精神集中 + 12)

4 レベル: ディメンジョン・ドア、サモン・モンスター IV

3 レベル: ヘイスト、スティンキング・クラウド (DC18)、サモン・モンスター III

2 レベル: グリッターダスト (DC17)、インヴィジビリティ、マイナー・イメージ (DC17)、サモン・モンスター II

1 レベル: グリース (DC16)、メイジ・アーマー、マジック・ミサイル (2)、プロテクション・フロム・グッド、サモン・モンスター I

0 レベル (無制限): ディテクト・マジック、ゴースト・サウンド (DC15)、メイジ・ハンド、レイ・オブ・フロスト

禁止系統 心術、死霊術

一般データ

【筋】 8、【敏】 13、【耐】 14、【知】 20、【判】 10、【魅】 12

基本攻撃 + 3; CMB + 2; CMD 17

特技《招来クリーチャー強化》、《その他の魔法のアイテム作成》、《防衛的戦闘訓練》、《上級使い魔》、《イニシアチブ強化》、《巻物作成》、《呪文熟練: カンジュレーション》

技能〈鑑定〉 + 10、〈製作: 罫〉 + 15、〈製作: 装身具〉 + 10、〈飛行〉 + 10、〈動物使い〉 + 5、〈威圧〉 + 10、〈知識: 神秘学〉 + 15、〈知識: ダンジョン探検〉 + 10、〈知識: 次元界〉 + 15、〈知識: 宗教〉 + 10、〈言語学〉 + 10、〈知覚〉 + 5、〈呪文学〉 + 15

言語 奈落語、水界語、風界語、天上語、共通語、火界語、地獄語、地界語

その他の特殊能力 秘術の絆 (クアジットの使い魔)、召喚者の魅力 (超常) (3 ラウンド)

戦闘装備 レッサー・メタマジック・ロッド (サイレント)、スクロール・オブ・エクスペディシャス・リトリート、オブスキュアリング・ミスト、シー・インヴィジビリティ、ブラック・テンタクルズ; その他の装備 錬金術銀製ダガー、冷たい鉄製ダガー、クローク・オブ・レジスタンス + 1、ヘッドバンド・オブ・ヴァスト・インテレクト + 2

恩恵 召喚師は 1 つのタイプの来訪者に関する隠された伝承を伝え、そのタイプのクリーチャーに関して PC たちが行う【魅力】を基とする判定に + 2 の状況ボーナスを与えることができる。

召喚師は次元かについて学び、精神と徳性を砕くような禁断の知識に抗し難く惹かれている秘術師である。召喚師は異国の宮廷魔術師または通常ではない戦闘魔術師であるかもしれない。召喚師はしばしば武闘僧の護衛を手元に置いたり、ウィザード崩れや霊媒師を助手にしているかもしれない(脅威度 7)。

カルト教団の指導者 脅威度 11 Cult Leader

経験点 12,800

人間のクレリック 10 / ローグ 2

NE / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 2; 感覚〈知覚〉 + 10

防御

AC 24、接触 14、立ちすくみ 22 (+6 鎧、+2 反射、+2 【敏】、+4 盾)

hp 83 (12d8 + 29)

頑健 + 10、反応 + 9、意志 + 13

防御能力 身かわし

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 + 1 ヒューマン・ペイン・モーニングスター + 10 / + 5 (1d8 + 2)

遠隔 ダガー + 10 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 負のエネルギー放出 5 回/日 (DC15、5d6)、悪の大鎌 (5 ラウンド、1 回/日)、急所攻撃 + 1d6

領域の疑似呪文能力(術者レベル 10; 精神集中 + 15)

8 回/日: 死の調伏 (1d4 + 5)、悪の手 (5 ラウンド)

準備済みのクレリック呪文(術者レベル 10; 精神集中 + 15)

5 レベル: プレス・オブ・ライフ D、マス・キュア・ライト・ウーンズ、ライチャス・マイト、サモン・モンスター V

4 レベル: エア・ウォーク、キュア・クリティカル・ウーンズ、デイスミサル (DC19)、ディヴァイン・パワー、アンホーリィ・ブライト D (DC19)

3 レベル: キュア・シリアス・ウーンズ (2)、デイスベル・マジック、マジック・サークル・アゲンスト・グッド D、プレイヤー

2 レベル: エイド、キュア・モデレット・ウーンズ D、デス・ネル (DC17)、サイレンス (DC17)、スピリチュアル・ウェポン、アンディテクタブル・アラインメント

1 レベル: コマンド (DC16)、キュア・ライト・ウーンズ D、デスウォッチ、ディヴァイン・フェイヴァー、オブスキュアリング・ミスト、リムーヴ・フィアー、シールド・オブ・フェイス

0 レベル (無制限): クリエイト・ウォーター、ガイダンス、ライト、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク

D 領域呪文; 領域 悪、治療

一般データ

【筋】 12、【敏】 14、【耐】 14、【知】 8、【判】 21、【魅】 10

基本攻撃 + 8; CMB + 9; CMD 23

特技《エネルギー放出の一撃》、《戦闘発動》、《アンデッド威伏》、《魔法の武器防具作成》、《その他の魔法のアイテム作成》、《エネルギー放出回数追加》、《魔法の指輪作成》、《渾身の一打》

技能〈はったり〉 + 5、〈交渉〉 + 5、〈治療〉 + 10、〈知識: 歴史〉 + 3、〈知識: 地域〉 + 3、〈知識: 次元界〉 + 10、〈知識: 宗教〉 + 10、〈言語学〉 + 5、〈知覚〉 + 10、〈職能: いずれか 1 つ〉 + 10、〈真意看破〉 + 10、〈呪文学〉 + 10

言語 奈落語、共通語、地獄語、地界語

その他の特殊能力 オーラ、癒し手の祝福、ローグの技 (戦闘技術)、罫探し

戦闘装備 スクロール・オブ・インヴィジビリティ・ページ、錬金術師の火 (2); その他の装備 + 2 チェイン・シャツ、+ 2 木製ヘヴィ・シールド、+ 1 ヒューマン・ペイン・モーニングスター、冷たい鉄製ダガー、クローク・オブ・レジスタンス + 1、エレメンタル・ジェム (地)、ヘッドバンド・オブ・インスパイアード・ウィズダム + 2、リング・オブ・カウンスペルズ (デイスベル・マジック)、リング・オブ・プロテクション + 2、ローブ・オブ・ボーンズ、銀製の邪印

恩恵 カルトの指導者は PC たちのためにブレイナー・アライを使ったり、2 人のカルト教徒を任務を支援するために送り込んだり、彼女が手に入れた善属性のアイテムを自らが使用することができる悪属性のアイテムと交換することができる。

略奪者 Marauders

襲撃者や帝国の周縁部を餌食としている血に飢えた蛮族のような略奪者は、自らのことを大地と大海の抑えようの無い支配者であるとみなしている。馬上から、恐ろしい船から、あるいは自らの足で立つこれらの危険な戦士たちは、法と文明の包囲を打ち破り、傲慢あるいは不注意な犠牲者から食物、財産、そして彼らが満足する全ての戦利品を奪い取る。多くの略奪者は、邪悪な目的による物ではなくとも、誤解や領土拡張、始原奪取のための文明間の衝突の先陣を切り、戦うことなく屈することを拒

襲撃者 脅威度 5 Raider

経験点 1,600

人間のバーバリアン 6

CN / 中型の人型生物

イニシアチブ + 2; 感覚〈知覚〉 + 8

防衛

AC 15、接触 11、立ちすくみ 12 (+ 4 鎧、+ 2 【敏】、+ 1 回避、- 2 激怒)

hp 67 (6d12 + 28)

頑健 + 9、反応 + 4、意志 + 5

防御能力 直感回避強化、罨感知 + 2

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 高品質のスピア + 12 / + 7 (1d8 + 7 / × 3) または
ククリ + 11 / + 6 (1d4 + 5 / 18 ~ 20)

遠隔 高品質のコンポジット・ロングボウ + 9 / + 4 (1d8 + 3 / × 3)

特殊攻撃 激怒 (16 ラウンド / 日)、激怒パワー (獣の憤怒、逃走不能、鋭敏嗅覚)

戦術

基本データ 激怒していないときの強盗は AC 17、接触 13、立ちすくみ 14; hp 55; 頑健 + 7、意志 + 3; 近接 高品質のスピア + 10 / + 5 (1d8 + 4 / × 3) またはククリ + 9 / + 4 (1d4 + 3 / 18 ~ 20); 【筋】 17、【耐】 14; CMB + 9; 〈登攀〉 + 9、〈水泳〉 + 7

一般データ

【筋】 21、【敏】 14、【耐】 18、【知】 10、【判】 12、【魅】 8

基本攻撃 + 6; CMB + 11; CMD 22

特技《回避》、《強行突破》、《近距離射撃》、《機動射撃》

技能〈軽業〉 + 11 (+ 15 跳躍)、〈登攀〉 + 11、〈威圧〉 + 8、〈知識: 自然〉 + 6、〈知覚〉 + 8、〈生存〉 + 7、〈水泳〉 + 9

言語 共通語

その他の特殊能力 高速移動

戦闘装備 オイル・オヴ・マジック・ウェポン、ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ、雷石; その他の装備 + 1 スタデッド・レザー、ジャヴェリン・オヴ・ライトニング、ククリ、高品質のコンポジット・ロングボウ (+ 3 【筋】) とアロー 40 本、高品質のスピア、1gp

恩恵 襲撃者は高山の頂、崖や山道を登る PC たちを手助けすることができ、危険な地域や隠された場所について警告することで、1 週間の間、半径 10 マイル以内での〈知覚〉、〈生存〉判定に + 2 の状況ボーナスを与えることができる。

襲撃者は荒れ狂う嵐の子、隆起の多い丘陵や険阻な山脈から来た野性の戦士である。彼らを駆り立てる荒野の気象のような恐るべき喊声を上げながら猛禽のような気性を持って岩から駆け下り、獲物の隠れ場所へ跳び上がり、よじ登り、飛び込み、敵に死を雨霞と降らせる。

襲撃者は遊撃兵または斥候として使用することができ、あらゆる種類の山賊や辺境の地の文明の砦を警告なく襲う丘陵地たちの野人を表現することができる。

襲撃者はしばしば単独で現れるが、1 人のモンスター狩りと旅をしているかもしれない (脅威度 7) し、2 人の襲撃者が 1 人のバイキングと旅しているかもしれない (脅威度 9)。6 人の襲撃者は 1 人の酋長に率いられた

襲撃隊を構成しているかもしれないし、酋長の名誉ある護衛として仕えているかもしれない (脅威度 12)。

バイキング 脅威度 7 Viking

経験点 3,200

人間のバーバリアン 2 / ファイター 6

CN / 中型の人型生物

イニシアチブ + 2; 感覚〈知覚〉 + 10

防衛

AC 20、接触 10、立ちすくみ 18 (+ 7 鎧、+ 2 【敏】、+ 3 盾、- 2 激怒)

hp 64 (8HD; 2d12 + 6d10 + 34)

頑健 + 14、反応 + 4、意志 + 7; [恐怖] に対して + 2

防御能力 武勇 + 2、直感回避

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 + 1 バトルアックス + 16 / + 11 (1d8 + 9 / 19 - 20 / × 3) または

ショートスピア + 14 / + 9 (1d6 + 6)

遠隔 スローイング・アックス + 11 (1d6 + 7) または

ショートスピア + 10 (1d6 + 6)

特殊攻撃 激怒 (14 ラウンド / 日)、激怒パワー (迅速なる反応)、武器訓練 (斧 + 1)

戦術

基本データ 激怒していないときのバイキングは AC 22、接触 12、立ちすくみ 20; hp 64; 頑健 + 12、意志 + 5; 近接 + 1 バトルアックス + 14 / + 9 (1d8 + 6 / 19 - 20 / × 3) またはショートスピア + 12 / + 7 (1d6 + 4); 遠隔 スローイング・アックス + 11 (1d6 + 5) またはショートスピア + 10 (1d6 + 4); 【筋】 18、【耐】 14; CMB + 12 (+ 16 蹴散らし); 〈登攀〉 + 6、〈水泳〉 + 10

一般データ

【筋】 22、【敏】 14、【耐】 18、【知】 8、【判】 12、【魅】 10

基本攻撃 + 8; CMB + 14 (蹴散らし + 18); CMD 24 (蹴散らしに対して 26)

特技《運動能力》、《激怒時間追加》、《頑健無比》、《上級蹴散らし》、《クリティカル強化: バトルアックス》、《蹴散らし強化》、《鋼の意志》、《強打》、《渾身の一打》

技能〈軽業〉 + 6 (+ 10 跳躍)、〈登攀〉 + 8、〈製作: 船〉 + 5、〈威圧〉 + 5、〈知覚〉 + 10、〈職能: 船乗り〉 + 5、〈生存〉 + 5、〈水泳〉 + 12

言語 共通語

その他の特殊能力 鎧修練 1、高速移動

戦闘装備 ポーション・オヴ・ブルズ・ストレンクス、ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ (3); その他の装備 + 1 チェインメイル、+ 1 木製ヘヴィ・シールド、+ 1 バトルアックス、ショートスピア、スローイング・アックス (2)、ブーツ・オヴ・ザ・ウィンターランズ、フェザー・トークン (アンカー)、5gp

恩恵 バイキングは 1 週間以内の航程にある任意の港まで比較的安全に航海をさせ、またその航海の間 PC たちの〈生存〉判定に + 2 の状況ボーナスを与えることができる。

バイキングは波の乗り手、いつでも斧と槍、燃え盛る松明で奪い取る構えができて凍てつく北方からの略奪者である。彼らは自慢屋で誇り高く、野蛮な神々に戦いの栄光を求めて関の声を上げる。バイキングはエリート海兵または奇襲部隊として使うことができる。1 人のバイキングは自分の旅の叙事詩を作らせるため 1 人の吟遊詩人と旅をしているかもしれない (脅威度 8)。1 人の一等航海士と 1 人の船長と旅をしているかもしれない (脅威度 12)。または 5 人のバイキングが酋長の名誉ある護衛を勤めているかもしれない (脅威度 13)。

海賊の船長 脅威度 11 Pirate Captain

経験点 12,800

人間のファイター 7 / ローグ 5

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 10; 感覚〈知覚〉 + 13

防御

AC 21、接触 16、立ちすくみ 15 (+5 鎧、+6【敏】)

hp 80 (12HD; 7d10 + 5d8 + 19)

頑健 + 7、反応 + 12、意志 + 4; [恐怖] に対して + 2

防御能力 武勇 + 2、身かわし、畏感知 + 1、直感回避

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 +1 ダガー + 19 / + 14 (1d4 + 6 / 17 ~ 20) または

2 + 1 ダガー + 17 / + 12 (1d4 + 6 / 17 ~ 20) および + 17 / + 12 (1d4 + 5 / 17 ~ 20) または

+ 1 ダガー + 17 / + 12 (1d4 + 6 / 17 ~ 20) および高品質のウィップ + 17 / + 12 (1d3 + 1 非致傷)

遠隔 高品質のコンボジット・ロングボウ + 17 / + 12 (1d8 + 2 / × 3)

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート (ウィップ使用時 15 フィート)

特殊攻撃 急所攻撃 + 3d6、武器訓練 (lightblades + 1)

一般データ

【筋】14、【敏】22、【耐】13、【知】12、【判】8、【魅】10

基本攻撃 + 10; CMB + 12; CMD 28

特技《威圧演舞》、《特殊武器習熟》、《クリティカル強化: ダガー》、《イニシアチブ強化》、《二刀流強化》、《鋼の意志》、《防御崩し》、《技能熟練: 軽業》、《技能熟練: 威圧》、《二刀流》、《武器の妙技》、《武器熟練: ダガー》、《武器開眼: ダガー》

技能〈軽業〉 + 30、〈鑑定〉 + 5、〈はったり〉 + 10、〈登攀〉 + 10、〈製作: 船〉 + 5、〈交渉〉 + 4、〈装置無力化〉 + 14、〈変装〉 + 5、〈脱出術〉 + 10、〈威圧〉 + 20、〈知識: 地域〉 + 5、〈知覚〉 + 13 (+15 畏探し)、〈職能: 船乗り〉 + 10、〈騎乗〉 + 10、〈手先の早業〉 + 10、〈隠密〉 + 20、〈生存〉 + 5、〈水泳〉 + 10

言語 水界語、共通語

その他の特殊能力 鎧修練 2、ローグの技 (ローグの妙技、武器訓練)、畏探し + 2

戦闘装備 ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ、ポーション・オヴ・スパイダー・クライム; その他の装備 + 1 チェイン・シャツ、+ 1 ダガー (2)、ダガー (2)、高品質のコンボジット・ロングボウ (+ 2【筋】) とアロー 20 本、高品質のウィップ、ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ + 2、ブーツ・オヴ・エルヴンカインド、クローク・オヴ・ザ・マンタ・レイ、虫眼鏡、小型望遠鏡、盗賊道具

恩恵 海賊の船長は船によって到達することができる世界中のいかなる地点にも安全な航海ができるよう取り計らうことができる。

海賊の船長は海賊団の危険な主であり、呪い、略奪し、蹂躪し、裏切り、頂点への道を切り開いた悪逆の殺し屋である。このような豪腕の毒イは乗組員を強力な意志で率いる。海賊の船長は卓越した賭け試合のチャンピオンや危険な暗殺者となる。海賊の船長は通常 1 人の一等航海士と 12 人の船員と共に現れる (脅威度 12)。

傭兵 Mercenaries

傭兵や雇われの力自慢、鋼を振るう技と腕力を持つこれらの者が、仕事を探すためには時間は全く必要ない。このような戦士はしばしば一定の期間で単純な傭兵として使われるが、特殊な技能を持つ者は人間やモンスターを狩る狩人となるかもしれない。作戦中の軍隊から国王警護隊、犯罪シンジケートに至るまで、戦闘部隊はしばしば戦闘員を雇ってその隊列を補う。金のために血を流すことを求める者がいるならば、自分たちの勢力を危険にさらす理由はないからだ。

隊商の護衛 脅威度 1 Caravan Guard

経験点 400

人間のファイター 2

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 5; 感覚〈知覚〉 + 4

防御

AC 19、接触 11、立ちすくみ 18 (+7 鎧、+1【敏】、+1 盾)

hp 16 (2d10 + 5)

頑健 + 5、反応 + 1、意志 + 1; [恐怖] に対して + 1

防御能力 武勇 + 1

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ランス + 5 (1d8 + 3 / × 3) または

ロングソード + 5 (1d8 + 3 / 19 ~ 20) または

ククリ + 5 (1d4 + 3 / 18 ~ 20)

遠隔 ヘヴィ・クロスボウ + 3 (1d10 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】17、【敏】13、【耐】14、【知】10、【判】12、【魅】8

基本攻撃 + 2; CMB + 5; CMD 16

特技《鋭敏感覚》、《動物の友》、《イニシアチブ強化》、《高速装填》

技能〈動物使い〉 + 5、〈威圧〉 + 3、〈知覚〉 + 4、〈職能: drover〉 + 5、〈騎乗〉 + 1、〈真意看破〉 + 3、〈生存〉 + 5

言語 共通語

装備 バンデッド・メイル、バックラー、ヘヴィ・クロスボウとボルト 10 本、ククリ、ランス、ロングソード、ライト・ホース (戦闘訓練済み) と鞍、1gp

恩恵 隊商の護衛は PC たちが選択した行き先の隊商と共に、客または護衛として同行できるように取り計らうことができる。

隊商の護衛はトラブルを起こす者を警戒する頑健な熟練兵である。しばしば無愛想で喧嘩好きな彼らは、隊商と荷馬車の列の脇でクロスボウを構えて騎乗しているが、実際の危険が迫った場合はほとんどの者は足を地につけ手に剣と盾を持って戦うことを好む。

隊商の護衛は斥候、伝令、騎乗従者として使うことができる。隊商の護衛の《鋭敏感覚》、《動物の友》特技を《騎乗戦闘》、《騎射》に入れ替えることで、より馬上で戦うことに適応させることができる。《高速装填》を《駆け抜け攻撃》または《騎乗蹂躪》に入れ替えることで、《騎乗戦闘》特技と合わせて低レベルの遊牧騎馬戦士を作成することができる。よりよいフレバーのために、ロングソードとヘヴィクロスボウをシミターとコンボジット・ショートボウに交換すること。

2 人の奴隷商人は 4 人の隊商の護衛を自分たちの財産を見張らせるために使っているかもしれない (脅威度 7)。6 人の隊商の護衛の分隊が 1 人の追いはぎに率いられているかもしれない (脅威度 8) し、6 人の流民の集団を護衛しているかもしれない (脅威度 8) し、5 人の巡礼者を護衛しているかもしれない (脅威度 9)。8 人の隊商の護衛からなる部隊は通常 1 人の傭兵が指揮している (脅威度 9)。あるいは 1 人の行商人または豪商が 8 人の隊商の護衛を雇っていることがある (脅威度 8 または 10)。

傭兵 脅威度 7 Sellsword

経験点 3,200
 人間のファイター 8
 N / 中型サイズの人型生物
 イニシアチブ + 6 ; 感覚 (知覚) + 8
防御
 AC 25、接触 12、立ちすくみ 25 (+ 10 鎧、+ 2 【敏】、+ 3 盾)
 hp 80 (8d10 + 36)
 頑健 + 10、反応 + 5、意志 + 6 ; [恐怖] に対して + 2
 防御能力 武勇 + 2
攻撃
 移動速度 30 フィート
 近接 + 1 バスタード・ソード + 14 / + 9 (1d10 + 7 / 17 ~ 20) または
 スパイクト・ガントレット + 11 / + 6 (1d4 + 3)
 遠隔 ジャヴェリン + 10 (1d6 + 3)
特殊攻撃 武器訓練 (長剣 + 1)
一般データ
【筋】 16、**【敏】** 14、**【耐】** 16、**【知】** 10、**【判】** 12、**【魅】** 8
基本攻撃 + 8 ; **CMB** + 11 ; **CMD** 23
特技 《薙ぎ払い》、《クリティカル強化 : バスタード・ソード》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志強化》、《鋼の意志》、《強打》、《追加 hp》、《渾身の一打》、《武器熟練 : バスタード・ソード》、《武器開眼 : バスタード・ソード》
技能 〈威圧〉 + 7、〈知識 : ダンジョン探検〉 + 5、〈知覚〉 + 8、〈職能 : 兵士〉 + 5、〈騎乗〉 + 8、〈生存〉 + 10
言語 共通語
その他の特殊能力 鎧修理 2
戦闘装備 ポーション・オヴ・アライン・ウェポン、ポーション・オヴ・ブルズ・ストレンクス、ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ (2) ; **その他の装備** + 1 フル・プレート、+ 1 鋼鉄製ヘヴィ・シールド、+ 1 バスタード・ソード、スパイクト・ガントレット、ジャヴェリン (5)、クローク・オヴ・レジスタンス + 1、40gp
恩恵 傭兵はコネを使って PC たちが + 1 の武器または防具を 10% 割引で購入できるようにすることができ、またその名声によって《統率力》を有する 1 人の PC に、1 ヶ月の間戦士の従者を雇うための統率力値に + 1 のボーナスを与えることができる。

傭兵は金のために戦う究極の兵士であり、冷たく確実な硬貨以外の何人にも何物にも忠誠を捧げることは無い。その唯一の掟は一旦雇われれば裏切ることには無い、不忠であると分った傭兵にはそれ以上支払いがされることはないということだ。この掟すら雇い主が負け側である場合には消えてしまうことがあり、ちょっとした日和見のおかげで傭兵が命を救われ後日の戦いに向かうことができるかもしれない。

傭兵はエリート国王警護隊または突撃騎兵、王室剣術指南役、戦士学校の教官として使うことができる。また富や権力を持つ個人は傭兵を高値で護衛として雇っているかもしれない。

賢明な傭兵は 1 人の戦闘魔術師と旅をしているかもしれない (脅威度 8) し、1 人の霊媒師と 2 人の侍祭と旅をしているかもしれない (脅威度 8)。4 人の傭兵の分隊は 1 人の豪商に雇われて現れるかもしれない (脅威度 11) し、1 人の山賊の首領に雇われているかもしれない (脅威度 12)。賞金稼ぎは危険な敵を討ち倒す助けに 2 人の傭兵を雇っていることがある (脅威度 12)。

賞金稼ぎ 脅威度 11 Bounty Hunter

経験点 12,800
 人間のレンジャー 12
 N / 中型サイズの人型生物
 イニシアチブ + 5 ; 感覚 (知覚) + 16
防御
 AC 22、接触 15、立ちすくみ 17 (+ 5 鎧、+ 5 【敏】、+ 2 盾)
 hp 98 (12d10 + 32)
 頑健 + 10、反応 + 13、意志 + 5
 防御能力 身かわし
攻撃
 移動速度 30 フィート
 近接 高品質のレイピア + 18 / + 13 / + 8 (1d6 + 2 / 18 ~ 20) または
 高品質のサップ + 18 / + 13 / + 8 (1d6 + 2 非致傷)
 遠隔 + 1 マーシフル・コンボジット・ロングボウ + 18 / + 13 / + 8 (1d8 + 3 / × 3、加えて 1d6 非致傷) または
 + 1 マーシフル・コンボジット・ロングボウ + 16 / + 16 / + 11 / + 6 (1d8 + 3 / × 3、加えて 1d6 非致傷)
特殊攻撃 得意な敵 (人型生物 : 人間 + 6、人型生物 : エルフ + 2、人型生物 : ハーフリング + 2)、獲物
準備済みのレンジャー呪文 (術者レベル 9 ; 精神集中 + 10)
 3 レベル : プラント・グロウス
 2 レベル : パークスキン、プロテクション・フロム・エナジー
 1 レベル : ディレイ・ポイズン、エンタングル (DC12)、ロングストライダー
一般データ
【筋】 14、**【敏】** 20、**【耐】** 14、**【知】** 10、**【判】** 13、**【魅】** 8
基本攻撃 + 12 ; **CMB** + 14 ; **CMD** 29
特技 《致命的な狙い》、《持久力》、《精密射撃強化》、《渾身の一打強化》、《束ね射ち》、《針の目を通す狙い》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《速射》、《渾身の一打》、《武器の妙技》
技能 〈登攀〉 + 10、〈製作 : 罌〉 + 10、〈動物使い〉 + 14、〈治療〉 + 5、〈威圧〉 + 14、〈知識 : 地理〉 + 5、〈知識 : 地域〉 + 1、〈知識 : 自然〉 + 5、〈言語学〉 + 2、〈知覚〉 + 16、〈騎乗〉 + 12、〈隠密〉 + 24、〈生存〉 + 16 (+ 22 痕跡を辿る)、〈水泳〉 + 6
言語 共通語、エルフ語、ハーフリング語
その他の特殊能力 カモフラージュ、得意な地形 (都市 + 4、地下 + 2)、狩人の絆 (タイガーの動物の相棒)、迅速なる追跡、追跡 + 6、野生動物との共感 + 11、森渡り
戦闘装備 ワンド・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ (術者レベル 1、50 チャージ)、ワンド・オヴ・スピーク・ウィズ・アニマルズ (術者レベル 1、50 チャージ)、足留め袋 (2) ; **その他の装備** + 1 チェイン・シャツ、+ 1 バックラー、+ 1 マーシフル・コンボジット・ロングボウ (+ 2 【筋】) とアロー 20 本、高品質のレイピア、高品質のサップ、ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ + 2、クローク・オヴ・エルヴンカインド、ブルー・フィニス (6 服)、パープルワームの毒 (1 服)、11gp
恩恵 賞金稼ぎは PC たちのために通常の料金の半額で 10 レベル以下の NPC1 人を確保するように取り計らうことができる。

賞金稼ぎは滅多に動物を狩ることはない。その代わりに、楽しみのためだけでなく金になる仕事として、富裕な顧客の要望で人型生物の目標を捕獲する。賞金稼ぎはしばしば単独で行動するが、1 人の傭兵、1 人の拷問吏、2 人の奴隷商人を勢子として率いているかもしれない (脅威度 12)。

商人 Merchants

商売は全ての障害を乗り越える。無数の国々と1000の言語の中で、貨幣は全ての種族と宗派の構成員の手から手へ渡される。小さな市場の行商人から大陸規模の商業カルテル、世界全体に及ぶ物まで、「数え切れないほど多様な取引が、日常的な商品や幻想的な商品を扱っている。ただの店主であれ、富裕な豪商であれ、貨幣を持ち取引を行おうという意志を有する者は、あらゆる種類の冒険者と象徴的な関わりを持ち、一儲けのチャンスに全てを賭けようとする。

店主 脅威度 1 Shopkeep

経験点 400

人間のエキスパート 3

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 0; 感覚〈知覚〉 + 8

防御

AC 10、接触 10、立ちすくみ 10

hp 13 (3d8)

頑健 + 1、反応 + 1、意志 + 4

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー + 1 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

遠隔 ダガー + 2 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】9、【敏】10、【耐】10、【知】11、【判】13、【魅】12

基本攻撃 + 2; CMB + 1; CMD 11

特技《鋭敏感覚》、《欺きの名人》、《技能熟練: 職能: 商人》

技能〈鑑定〉 + 6、〈はったり〉 + 9、〈交渉〉 + 7、〈変装〉 + 6、〈知識: 地域〉 + 6、〈言語学〉 + 6、〈知覚〉 + 8、〈職能: 商人〉 + 10、〈真意看破〉 + 9

言語 共通語、ドワーフ語、ノーム語、ハーフリング語

戦闘装備 発煙棒、足留め袋; その他の装備 ダガー、変装用具、ヘヴィ・ホースおよび四輪馬車、433gp 相当の貿易品

恩恵 店主は 400gp 未満のいかなる装備品も 10% 割引することができる。

店主は都市の商業の中心地、町の店舗、村の雑貨屋、辺境の辺鄙な交易所を運営する。抜け目ないたびの行商人にせよ、パザールの屋台引きにせよ、町議会上に席を持つ尊敬される商人にせよ、店主は世界中に存在し、取引の流れをその間口から滞りなく流れさせることで、居住地の経済の屋台骨となる。

店主は村、町、都市のさまざまなささやかな職業を表すために使用することができる。店主の〈職能〉技能の焦点を変更することで、銀行家から漁師、粉屋まで幅広いキャラクターを作り出すことができる。店主の〈職能〉技能を〈製作〉に置き換えることで商人ではなく、錬金術師、織工、鍛冶屋のような職人を作り出すことができる。〈職能〉を何らかの〈知識〉技能に変更することで、賢者や学者にできる。この場合、上のデータ・ブロックに示されている交易品は本、地図、または巻物にすることができる。店主は戦闘には熟練していないが、戦時には動員された市民兵として使うことができる。この場合、パデッドまたはレザーアーマーを追加し、おそらくダガーはクラブまたはスピア、あるいはクロスボウに置き換えることでより効果的な戦闘員となる。

店主はしばしば他の店主や流民と共に長旅をし(脅威度 3)、高価な商品を取り扱う場合は時としてさらに 1 人の衛兵を雇う(脅威度 4)。

行商人 脅威度 5 Traveling Merchant

経験点 1,600

人間のエキスパート 7

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ - 1; 感覚〈知覚〉 + 12

防御

AC 10、接触 9、立ちすくみ 10 (+ 1 鎧、- 1 【敏】)

hp 31 (7d8)

頑健 + 2、反応 + 1、意志 + 5

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー + 4 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

遠隔 高品質のライト・クロスボウ + 5 (1d8 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】8、【敏】9、【耐】10、【知】14、【判】11、【魅】14

基本攻撃 + 5; CMB + 4; CMD 13

特技《鋭敏感覚》、《攻防一体》、《欺きの名人》、《説得力》、《技能熟練: 職能: 商人》

技能〈鑑定〉 + 12、〈はったり〉 + 14、〈交渉〉 + 12、〈変装〉 + 6、〈動物使い〉 + 10、〈威圧〉 + 4、〈知識: 地理〉 + 10、〈知識: 地域〉 + 10、〈知識: 貴族〉 + 3、〈言語学〉 + 12、〈知覚〉 + 12、〈職能: 商人〉 + 13、〈騎乗〉 + 6、〈真意看破〉 + 12

言語 共通語、ドラゴン語、ドワーフ語、エルフ語、巨人語、ノーム語、ゴブリン語、ハーフリング語、オーク語、森語

装備 パデッド・アーマー、ダガー、高品質のライト・クロスボウとボルト 10 本、バッグ・オヴ・ホールディング(タイプ I)、リング・オヴ・サステナンス、変装用具、ライト・ホース、302gp の交易品

恩恵 行商人は PC たちがその共同体のサイズが通常より 1 サイズ大きいかのように購入または売却を行えるようにでき、またある隊商に護衛または客として同行させることができる。

行商人は世界を巡って商品を買い、新しい市場を探し出し、新しい通商路を拓き異国の商品を持ち帰って巨財を得るため遠方の地に旅する。多くの行商人は大きな商業組合に属するか、自前の隊商の主となるが、時として単独で(よりありうる場合として護衛と共に)高価だが小さなアイテムを運んで荒野へ旅をする。

行商人は卓越した外交官、密偵、情報屋、知識と社交性に富んだ貴族や地主となる。

4 人の行商人からなる派遣団は遠く離れた地に通商業務や使節として送り込まれるかもしれない(脅威度 9)。また 2 人の行商人は 1 人の豪商の代理人を務めていることがある(脅威度 10)。1 人の行商人は通常は 4 人の隊商の護衛と旅をしている(脅威度 7)が、隊商を率いる者は 1 人の案内人、馬追いとして 4 人の流民、8 人の隊商の護衛を仲間とする(脅威度 10)。

豪商 脅威度 9 Merchant Prince

経験点 6,400

人間のエキスパート 4 / ローグ 6

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 3; 感覚〈知覚〉 + 17

防御

AC 18、接触 13、立ちすくみ 15 (+5 鎧、+3【敏】)

hp 58 (10d8 + 13)

頑健 + 6、反応 + 11、意志 + 8

防御能力 身かわし、畏感知 + 2、直感回避

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー + 10 / + 5 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

遠隔 + 1 ハンド・クロスボウ + 11 (1d4 + 1 / 19 ~ 20) または

ダガー + 10 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 急所攻撃 + 3d6

疑似呪文能力 (術者レベル 6, 精神集中 + 8)

3 回/日: ディテクト・マジック

2 回/日: チャーム・パースン (DC13)

一般データ

【筋】8、【敏】16、【耐】12、【知】14、【判】10、【魅】16

基本攻撃 + 7; CMB + 6; CMD 19

特技《鋭敏感覚》、《その他の魔法のアイテム作成》、《魔法の才》、《熟練の職人》、《技能熟練: 職能: 商人》、《武器の妙技》

技能〈鑑定〉 + 17、〈はったり〉 + 17、〈交渉〉 + 17、〈装置無力化〉 + 12、〈変装〉 + 15、〈動物使い〉 + 10、〈威圧〉 + 10、〈知識: 地域〉 + 10、〈言語学〉 + 8、〈知覚〉 + 17 (+20 異探し)、〈芸能: 演芸〉 + 10、〈芸能: sance〉 + 10、〈芸能: 朗読〉 + 10、〈職能: 商人〉 + 21、〈騎乗〉 + 10、〈真意看破〉 + 16、〈手先の早業〉 + 10、〈呪文学〉 + 19、〈隠密〉 + 10、〈魔法装置使用〉 + 23

言語 共通語、ドワーフ語、ノーム語、ハーフリング語

その他の特殊能力 ローグの技 (上級魔法使用、下級魔法使用、頑丈)、異探し + 3

戦闘装備 ワンド・オヴ・アイデンティファイ (50 チャージ)、ワンド・オヴ・レイ・オヴ・エンフィーブルメント (50 チャージ)、ワンド・オヴ・ショッキング・グラスブ (術者レベル 3、50 チャージ); その他の装備 + 1 チェイン・シャツ、+ 1 ハンド・クロスボウ とボルト 10 本、ダガー、サークレット・オヴ・パースウェイジョン、クローク・オヴ・レジスタンス + 2、ハンディ・ハヴァサック、ハット・オヴ・ディスサイズ、変装用具、虫眼鏡、盗賊道具

恩恵 豪商は地域の共同体のサイズが 2 段階大きいかのように 1 個のアイテムを売却または購入できるように取り計らうことができる。また豪商は共同体の基本価格よりも 10% 割引でどんなアイテムでも売ることができる。

豪商は商業の指導者であり、大量の商品を動かす国際取引や高価な貴重品の秘密取引を行う抜け目ない重商主義者である。彼らは賢明な交渉人であり、高度な技能を有する密偵、外交官、あるいは魔術師を騙る山師として使うことができる。豪商はしばしば護衛として 1 人の傭兵を引き連れる (脅威度 10)。

軍人 Military

訓練された兵士は想像し得るほとんどあらゆる理由で武器を取る。英雄王国がモンスター軍団に立ち向かう戦役にせよ、貧しい地域の住人がその隣国を侵略するのにせよ、善悪いずれかの君主の意を実行するため大軍団が立ち上がる。しかしそのような兵士の真の力は個人の技量にあるのではなく、単なる物量か、戦術の鮮やかなる実行にある。またプロの戦士は戦場以外の場所でも、警備員、襲撃者、冒険者などさまざまな役割をつとめる。

歩兵 脅威度 1/3 Foot Soldier

経験点 135

人間のウォリアー 1

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚〈知覚〉 + 0

防御

AC 17、接触 11、立ちすくみ 16 (+6 鎧、+1【敏】)

hp 8 (1d10 + 3)

頑健 + 2、反応 + 1、意志 + 0

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ロングスピア + 3 (1d8 + 3 / × 3) または

グレートソード + 3 (2d6 + 3 / 19 ~ 20) または

ダガー + 3 (1d4 + 2 / 19 ~ 20)

遠隔 ジャヴェリン + 2 (1d6 + 2)

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート (ロングスピア使用時 10 フィート)

一般データ

【筋】15、【敏】12、【耐】11、【知】8、【判】10、【魅】9

基本攻撃 + 1; CMB + 3; CMD 14

特技《追尾》、《追加 hp》

技能〈製作: 武器〉 + 3、〈職能: 兵士〉 + 4、〈生存〉 + 1

言語 共通語

戦闘装備 ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ; その他の装備 チェインメール、グレートソード、ダガー、ジャヴェリン、ロングスピア、2gp

恩恵 歩兵は PC たちが通常の (高品質ではない) 単純武器または軍用武器を 10% 割引で購入することを助けることができ、あるいは PC たちに財宝の 10% の取り分を戦闘要員として同行することを同意することができる。

歩兵はあらゆる軍の背骨であり、戦列を組む頑健な兵士は長槍の壁を以って敵の突撃に立ち向かい、ジャベリンを雨霞と降らせて敵軍の陣列を乱し、血腥い近接戦闘の只中で剣を振る。歩兵は敵が戦場から逃げようとするとその隙間を塞ぎ、一般人なら倒れるような打撃も物ともしないほどタフである。

歩兵のキャラクター・クラスをウォリアーからファイターに変えることで職業的な古参兵を作成できる。これにはいくつかの変更が必要だが、最初にすることはその能力値を英雄的な NPC の数値にすることである。そして、歩兵は《迎え撃ち》、《強打》、《武器熟練》のようなファイターボーナス特技を得る。

歩兵の異なるヴァリエーションは武器と鎧を変更することで簡単に作成することができる。例えば、ロングスピアとグレートソードをショートスピア、ロングソード、鋼鉄製ヘヴィ・シールドに変更することで歩兵のアーマークラスは 2 上昇する。

歩兵は中レベルの NPC の護衛または雇いの力男として、あるいは都市の門や寺院の入り口、城壁の上の一般の衛兵として使うことができる。

歩兵は通常 6 人の分隊として現れる (脅威度 3)。時として 1 人の衛兵である軍曹に率いられている (脅威度 4)。

騎兵 脅威度 5 Cavalry

経験点 1,600

人間のファイター 6

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 3; 感覚〈知覚〉 + 1

防御

AC 23、接触 12、立ちすくみ 21 (+ 8 鎧、+ 2 【敏】、+ 3 盾)

hp 42 (6d10 + 9)

頑健 + 6、反応 + 5、意志 + 3; [恐怖] に対して + 2

防御能力 武勇 + 2

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 高品質のランス + 12 / + 7 (1d8 + 6 / × 3) または

ショートスピア + 10 / + 5 (1d6 + 4) または

ダガー + 9 / + 4 (1d4 + 3 / 19~20)

遠隔 高品質のコンボジット・ショートボウ + 10 / + 5 (1d6 + 3 / × 3)

または

ショートスピア + 10 / + 5 (1d6 + 3)

特殊攻撃 武器訓練 (槍 + 1)

一般データ

【筋】 16、【敏】 16、【耐】 13、【知】 8、【判】 12、【魅】 10

基本攻撃 + 6; CMB + 9; CMD 22

特技《動物の友》、《騎射》、《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》、《猛突撃》、《騎乗蹂躪》、《武器熟練: ランス》、《武器開眼: ランス》

技能〈製作: 武器〉 + 3、〈動物使い〉 + 11、〈職能: 兵士〉 + 5、〈騎乗〉 + 9、〈生存〉 + 5

言語 共通語

その他の特殊能力 鎧修練 1

戦闘装備 オイル・オヴ・マジック・ウェポン、ポーシオン・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ; その他の装備 + 1 バンデッド・メール、+ 1 木製ヘヴィ・シールド、高品質のランス、コンボジット・ショートボウ (+ 3 【筋】) とアロー 20 本、ダガー、ショートスピア (2)、ヘヴィ・ホース (戦闘訓練済み) と軍用鞍とレザー・パーディング、18gp

恩恵 騎兵は無償で動物を訓練することを申し出ることができ、あるいは PC たちが戦闘訓練済の動物を 10% 割引で購入することを手助けすることができる。

騎兵は職業的な軍隊の追跡あるいは突撃を行う騎兵であり、速度を頼りとし、敵の陣形の側面から猛烈な攻撃を加えながら、自らの乗騎を守り、孤立した徒歩の敵を狩りたて粉砕する。また彼らは熟練した騎乗射手であり、敵軍に矢の雨を降らせては返し矢の射程外まで逃れる。

騎兵は素晴らしい国王の急使、貴族の精鋭の護衛、装備の優良な斥候または騎乗従者、騎士道よりも富と栄光に興味がある遍歴の騎士となる。単独の騎兵は 6 人の歩兵分隊と共に旅をしているかもしれない (脅威度 6) し、4 人の隊商の護衛の部隊を率いているかもしれない (脅威度 9) し、しばしば 1 人の案内人または騎士と共にいる (脅威度 10)。4 人または 5 人の騎兵は村長、貴族、豪商の名誉ある護衛として使うこともできる (脅威度 11 または 12)。

将軍 脅威度 10 General

経験点 9,600

人間のファイター 11

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚〈知覚〉 + 10

防御

AC 23、接触 13、立ちすくみ 21 (+ 10 鎧、+ 1 反射、+ 1 【敏】、+ 1 回避)

hp 85 (11d10 + 25)

頑健 + 11、反応 + 6、意志 + 5; [恐怖] に対して + 3

防御能力 武勇 + 3

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 + 1 グレイヴ + 19 / + 14 / + 9 (1d10 + 11) または

アーマー・スパイク + 15 / + 10 / + 5 (1d6 + 4)

遠隔 コンボジット・ロングボウ + 13 / + 8 / + 3 (1d8 + 5 / × 3)

特殊攻撃 武器訓練 (ポールアーム + 2、弓 + 1)

一般データ

【筋】 18、【敏】 12、【耐】 14、【知】 14、【判】 10、【魅】 10

基本攻撃 + 11; CMB + 15; CMD 28

特技《攻防一体》、《迎え討ち》、《発動妨害》、《回避》、《渾身の一打強化》、《踏み込み》、《強行突破》、《呪文潰し》、《一撃離脱》、《渾身の一打》、《武器熟練: グレイヴ》、《武器開眼: グレイヴ》、《大旋風》

技能〈交渉〉 + 5、〈動物使い〉 + 5、〈威圧〉 + 13、〈知識: ダンジョン探検〉 + 6、〈知識: 工学〉 + 10、〈知識: 歴史〉 + 4、〈知識: 地域〉 + 4、〈知識: 貴族〉 + 4、〈知覚〉 + 10、〈職能: 兵士〉 + 14、〈騎乗〉 + 9、〈真意看破〉 + 5、〈生存〉 + 4

言語 共通語、ゴ布林語、オーク語

その他の特殊能力 鎧修練 3

戦闘装備 ポーシオン・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ (2); その他の装備 + 1 フル・プレートと冷たい鉄製アーマー・スパイク、+ 1 グレイヴ、コンボジット・ロングボウ (+ 4 【筋】) とアロー 20 本、ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス + 2、クローク・オヴ・レジスタンス + 2、リング・オヴ・プロテクション + 1、ヘヴィ・ホース (戦闘訓練済み) とチェーン・シャツ・パーディングと軍用鞍

恩恵 将軍は信頼できる傭兵部隊を紹介することができる。《統率力》を有する 1 人のキャラクターは 1 ヶ月の間従者を雇うための統率力判定に + 2 のボーナスを得る。他の PC は傭兵を 20% 割引で雇うことができる。

将軍は戦場の支配者であり、戦術を考え実行する熟練した古参兵であり、自らの部隊を勝利へと鼓舞する。将軍は後方の見晴らしい地点で指揮を執ることもあるが、必要とあらば形勢を変えるために剣を手に乱戦に飛び込む。

将軍は闘技場のチャンピオン、戦士学校の指導者、術者と共に、あるいは対抗して戦うための訓練を受けたエリート戦士として使うことができる。

将軍は通常 1 人の騎士を副官として、護衛兼伝令として 4 人の騎兵を同行させる (脅威度 12)。

貴族 Nobles

土地の領主、国の支配者、高名な個人など、貴族は富、権力、威厳を持つものとして一般人の上に立つ。通常の人々から遠く離れた立場にいるため傲慢でよそよそしい者がいる一方で、一般人の窮状を知り自らの幸運を分け与えようとする博愛主義者や英雄もいる。貴族の装いや称号は国によって非常に異なり、ある国では男爵や公爵と呼ばれている者は他の国ではパシャ、殿下、リッターと呼ばれているかもしれない。

貴族の御曹司 脅威度 2 Noble Scion

経験点 600

人間のアリストクラート 4

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚 (知覚) + 3

防衛

AC 17、接触 11、立ちすくみ 16 (+ 4 鎧、+ 1 【敏】、+ 2 盾)

hp 20 (4d8 + 2)

頑健 + 1、反応 + 2、意志 + 3

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のロングソード + 5 (1d8 + 1 / 19 ~ 20) または

高品質のランス + 5 (1d8 + 1 / × 3) または

ダガー + 4 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)

遠隔 ショートボウ + 4 (1d6 / × 3) または

ダガー + 4 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】 12、【敏】 12、【耐】 11、【知】 10、【判】 8、【魅】 13

基本攻撃 + 3; CMB + 3; CMD 14

特技 《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》、《騎乗蹂躪》

技能 〈はったり〉 + 5、〈交渉〉 + 8、〈威圧〉 + 8、〈知識: 歴史〉 + 4、〈知識: 地域〉 + 4、〈知識: 貴族〉 + 5、〈言語学〉 + 5、〈知覚〉 + 3、〈芸能: 舞踏〉 + 5、〈騎乗〉 + 6、〈真意看破〉 + 3

言語 共通語

戦闘装備 ポーション・オヴ・インヴィジビリティ; その他の装備 高品質のチェイン・シャツ、高品質の鋼鉄製ヘヴィ・シールド、高品質のランス、高品質のロングソード、ダガー、ショートボウとアロー 20 本、貴族の服、ライト・ホース (戦闘訓練済み) と軍用鞍とスタデッド・レザー・パーディング、32gp

恩恵 貴族の御曹司は宮殿の特に生々しい噂話を伝え、〈知識: 貴族〉判定または情報収集のための〈交渉〉判定に + 5 のボーナスを与えることができ、あるいは 1 人の貴族、王子または王女に面会を取り計らうことができる。

貴族の御曹司は横柄で高慢な貴族の子であり、若さゆえの活力と、その領地で生まれた者の傲慢さに満ちている。彼らはよい教育を受けある程度社交上の優雅さを身につけているが、それらを実践するのは他の身分の高い者が同席している時だけだ。貴族の御曹司は一般人と流浪人を軽蔑しているが、それらの者もこの着飾ってふんぞり返っている孔雀と同じ感情を抱いている。

貴族の御曹司を宮廷の小役人や詔い屋として使う場合、宮廷の噂や陰謀の情報源となる。また未だ騎士の位に上っていない経験を積んだ従士や貴族の位を持つ騎兵としても使うことができる。

貴族の御曹司は一騎の騎兵に従うように指示しているかも知れない (脅威度 9)。2 人の貴族の御曹司は 1 人の王女に従っているかもしれない (脅威度 7) し、3 人の貴族の御曹司は 1 人の騎士の側近であるかもしれない (脅威度 8) し、8 人の貴族の御曹司は 1 人の貴族の放蕩仲間であるかもしれない (脅威度 10)。

騎士 脅威度 7 Knight

経験点 3,200

人間のアリストクラート 2 / パラディン 6

LG / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚 (知覚) + 5

オーラ 勇気 (10 フィート)

防衛

AC 23、接触 11、立ちすくみ 22 (+ 10 鎧、+ 1 【敏】、+ 2 盾)

hp 61 (8HD; 2d8 + 6d10 + 19)

頑健 + 9、反応 + 5、意志 + 9;

防衛能力 信仰の恩寵 + 2; 完全耐性 病気、[恐怖]

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 高品質のランス + 12 / + 7 (1d8 + 4 / × 3) または

+ 1 ロングソード + 12 / + 7 (1d8 + 5 / 19 ~ 20) または

ダガー + 11 / + 6 (1d4 + 4 / 19 ~ 20)

遠隔 ダガー + 8 (1d4 + 4 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 正のエネルギ放出 (DC15、3d6)、悪を討つ一撃 2 回 / 日 (攻撃とアーマー・クラスに + 2、ダメージ + 6)

疑似呪文能力 (術者レベル 6; 精神集中 + 8)

At will-detect evil

準備済みの呪文 (術者レベル 3; 精神集中 + 5)

1 レベル: キュア・ライト・ウーンズ、ディヴァイン・フェイヴァー

一般データ

【筋】 18、【敏】 12、【耐】 14、【知】 10、【判】 8、【魅】 14

基本攻撃 + 7; CMB + 11; CMD 22

特技 《突き飛ばし強化》、《騎乗戦闘》、《強打》、《駆け抜け攻撃》、《突き落とし》

技能 〈交渉〉 + 10、〈動物使い〉 + 8、〈治療〉 + 5、〈知識: 歴史〉 + 5、〈知識: 貴族〉 + 5、〈言語学〉 + 5、〈知覚〉 + 5、〈騎乗〉 + 6、〈生存〉 + 5

言語 天上語、共通語、森語

その他の特殊能力 善のオーラ、信仰の絆 (ヘヴィ・ホース)、癒しの手 (3d6、

5 回 / 日)、慈悲 (疲労状態、怯え状態)

装備 + 1 フル・プレート、高品質の鋼鉄製ヘヴィ・シールド、+ 1 ロングソード、高品質のランス、ダガー、銀製の聖印、ヘヴィ・ホース (戦闘訓練済み) とチェイン・シャツ・パーディングと軍用鞍、420gp

恩恵 騎士は 1 人の PC の人物を保証することができ、騎士の立派な評判によりそのキャラクターは刑罰を免除または軽減を受けることができる。また騎士は 1 人のキャラクターを馬上槍試合や君主との会合に参加させ、〈交渉〉判定に + 5 のボーナスを与えることができる。

騎士は高貴な戦士であり、振る舞いと家系を誇り、君主に謙虚に仕える。慈悲深く寛大な精神を持つてはいるが、真の騎士は常に正義を追い求め、無辜の民を守るために槍や抜き身の刃を構える備えができています。また騎士は地方の領主の家令、裁判官、要塞の司令官として使うこともできる。騎士は通常単独で現れるか、1 人の従者を連れて 2 人の巡礼を護送している (脅威度 8) か 2 人の貴族を護衛している (脅威度 11) か、あるいは 4 人の騎兵を率いている (脅威度 10)。

貴族 脅威度 8 Nobles

経験点 4,800

人間の Aristokrat 10

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 2; 感覚〈知覚〉 + 5

防御

AC 19、接触 13、立ちすくみ 16 (+5 鎧、+2【敏】、+1 回避、+1 盾)

hp 60 (10d8 + 15)

頑健 + 5、反応 + 6、意志 + 8

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のレイピア + 10 / + 5 (1d6 - 1 / 18 ~ 20) または

銀製ダガー + 9 / + 4 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

遠隔 + 1 ロングボウ + 10 / + 5 (1d8 + 1 / × 3)

一般データ

【筋】8、【敏】14、【耐】12、【知】10、【判】10、【魅】13

基本攻撃 + 7; CMB + 6; CMD 19

特技《回避》、《強行突破》、《説得力》、《技能熟練:交渉》、《渾身の一打》、《武器の妙技》

技能〈はったり〉+ 16、〈交渉〉+ 27、〈変装〉+ 10、〈威圧〉+ 10、〈知識:歴史〉+ 4、〈知識:地域〉+ 4、〈知識:貴族〉+ 10、〈言語学〉+ 6、〈知覚〉+ 5、〈芸能:舞踏〉+ 10、〈芸能:歌唱〉+ 10、〈芸能:弦楽器〉+ 10、〈騎乗〉+ 6、〈真意看破〉+ 10

言語 共通語、エルフ語、ノーム語、ハーフリング語

戦闘装備 ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ、ポーション・オヴ・インヴィジビリティ; その他の装備 + 1 グラマード・チェイン・シャツ、高品質のバックラー、+ 1 ロングボウとアロー 20 本、高品質のレイピア、銀製ダガー、サークレット・オヴ・パースウェイジョン、クローク・オヴ・レジスタンス + 1、17gp

恩恵 貴族は貴族や王族の衣装一式を貸すように取り計らうことができ(十分に感銘を与えた場合は贈り物として与える)、あるいは PC たちのために〈交渉〉判定を行うことができる。

貴族は高貴な家系一下位の分家であれ一族の頂点であれ一の称号を持つ Aristokrat である。貴族は王家の一員であるかもしれない。恐らくは玉座に連なる家系ではないかもしれないが、それでも社会で高い地位を占める。男爵、伯爵、公爵、辺境伯のいずれにせよ、貴族はあらゆる宮廷における技術(剣術を含む)を習熟しており、その領地とそれを取り囲む地の知らせ、噂、流行、礼儀作法をよく知っている。

貴族は外交官、高位の廷臣、城主や王城の家令、さらには密偵として使うことができる。

貴族はしばしば 1 人の騎士を護衛につけ 3 人の貴族の御曹司を宮廷での権勢を誇示するために引き連れている(脅威度 10)。また貴族は変装した 2 人の王女と同行しているかもしれない(脅威度 10)し、2 人の貴族が著名な吟遊詩人の演奏会に現れるかもしれない(脅威度 12)。旅の貴族は 1 人の戦闘魔術師または吟遊詩人を連れていることがある(脅威度 9)し、あるいは 2 人の保安長官を護衛として連れていることがある(脅威度 10)。

街道 Road

どんなたびにも付き物の冒険の一つとして、次の角を曲がったら誰に出会うのか分からないことがある。さまざまなキャラクターが都市の間の街道を住まいとする。ある者はある目的地から次の目的地へと旅をし、ある者は往來に付き物の呼び売り商人とペテン師であり、ある者は居場所と呼べる場所が無いため必要上放浪をしている。いずれにしても、本当に人通りが無い道はほとんどなく、どんな種類の冒険においてもあらゆる通行人が来ることもありうる。

放浪者 脅威度 2 Wanderer

経験点 600

人間のバード 1 / ログ 2

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 2; 感覚〈知覚〉 + 5

防御

AC 15、接触 13、立ちすくみ 12 (+2 鎧、+2【敏】、+1 回避)

hp 16 (3d8 + 3)

頑健 + 1、反応 + 7、意志 + 1

防御能力 身かわし

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー + 2 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)

遠隔 ダガー + 3 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 バードの呪芸 7 ラウンド/日(打消しの調べ、わずらわす、恍惚の呪芸 [DC13]、勇氣鼓舞の呪芸 + 1)、急所攻撃 + 1d6

修得済みのバード呪文(術者レベル 1; 精神集中 + 4)

1 レベル (2 回/日): サイレント・イメージ (DC14)、スリープ (DC14)

0 レベル (無制限): ダンシング・ライツ、ララバイ (DC13)、メンディング、プレスティディジティション

一般データ

【筋】12、【敏】15、【耐】13、【知】10、【判】8、【魅】16

基本攻撃 + 1; CMB + 2; CMD 15

特技《欺きの名人》、《器用な指先》、《回避》

技能〈軽業〉+ 7、〈はったり〉+ 11、〈装置無力化〉+ 12、〈変装〉+ 13、〈脱出術〉+ 6、〈動物使い〉+ 4、〈知識:地域〉+ 5、〈知覚〉+ 5、〈芸能:舞踏〉+ 8、〈芸能:打楽器〉+ 10、〈手先の早業〉+ 10、〈隠密〉+ 8

言語 共通語

その他の特殊能力 バードの知識 + 1、ログの技(跳ね起き)、罨探し + 1

戦闘装備 スクロール・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ、ディスガイズ・セルフ、インヴィジビリティ (2)、発煙棒 (2)、足留め袋、雷石 (2);

その他の装備 レザー・アーマー、ダガー (5)、変装用具、高品質のタンバリン、盗賊道具、ラバおよび四輪馬車、25gp

恩恵 放浪者は警護された都市または野営地に、1 つのアイテムまたは人物を自分の荷馬車に乗せたり一行に加えて密輸出入させることができる。

放浪者は裏通りともっと人がいる土地の路地を往復している旅人の一団の構成員である。しばしば盗賊または誘拐団という噂がまわりつき、なべや包丁を修繕し、定住民の怒りを買うような異国的なパフォーマンスを行う。

放浪者はしばしば音楽家や踊り手、俳優など優れた芸人となるが、異国的なスリや山師として使うこともできる。

放浪者は 4 人の演芸団で旅をしている(脅威度 6)。また 12 人以上の大きな集団になることもある(脅威度 9+)。1 人の放浪者は 1 人流民と(脅威度 4)または 1 人のウィザード崩れと(脅威度 5)同行しているかもしれないし、5~6 人の集団で 1 人の占い師と(脅威度 8)または追いはぎと(脅威度 9)働いているかもしれない。

流民 脅威度 1 Vagabond

経験点 400

人間のコモナー 2 / ウォリアー 1

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚〈知覚〉 + 7

防御

AC 16、接触 11、立ちすくみ 15 (+4 鎧、+1【敏】、+1 盾)

hp 15 (3HD; 2d6 + 1d10 + 3)

頑健 + 3、反応 + 1、意志 - 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 バトルアックス + 3 (1d8 + 1 / × 3) または

ダガー + 3 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)

遠隔 高品質のコンボジット・ロングボウ + 4 (1d8 + 1 / × 3) または
高品質のコンボジット・ロングボウ + 2 / + 2 (1d8 + 1 / × 3) または
ダガー + 3 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】13、【敏】13、【耐】12、【知】10、【判】8、【魅】9

基本攻撃 + 2; CMB + 3; CMD 14

特技《鋭敏感覚》、《近距離射撃》、《速射》

技能〈登攀〉+ 3、〈動物使い〉+ 3、〈知識:地理〉+ 1、〈知識:地域〉+ 1、
〈知覚〉+ 7、〈騎乗〉+ 3、〈真意看破〉+ 2、〈生存〉+ 1、〈水泳〉+ 3

言語 共通語

装備 高品質のチェイン・シャツ、バックラー、バトルアックス、ダガー、
高品質のコンボジット・ロングボウ (+1【筋】) とアロー 20 本、ラバ、
鞍

恩恵 流民は 50 マイル以内にあるあらゆる知られている場所や居住地への
正確な方向 (道に迷わないための〈生存〉判定に +5 のボーナス) や、道
沿いの可能性のある危険 (地形や危険なクリーチャー) に関する一般的な
情報を教えることができる。

流民は街道をさまよう放浪者であり、半端仕事を行う日が暮れるまで同
じ場所にいることはほとんど無い。流民は通り過ぎる共同体で仕事を得る
助けとなる技能をいくらか持っているが、しばしば戦闘技術も有している。
真に安全な街道など無いからだ。

流民は社会の周縁部で生活している狩人、木こり、牧夫として使うことも
できる。また流民は行商人として働いているかもしれないし、町の自警団
の斥候をしているかもしれない。

流民は低レベル帯の優良な射手となり、この技術は《鋭敏感覚》特技を
《遠射》、《精密射撃》または《武器熟練 (ロングボウ)》に置き換えること
で高めることができる。また、弓術に関する特技を《強打》と《追加 hp》
に置き換えることで近接戦闘に優れた流民を作成することができる。

流民は通常は単独だが、1 人の隊商の護衛、語り部あるいは 2 人の農夫と
組んでいるかもしれない (脅威度 3)。2 人の流民は 4 人の放浪者の集団
と一緒にいるかもしれない (脅威度 7) し、時には 1 人の放浪者、巡礼、
または罫狩人に率いられている 4 人の小集団で旅をしているかもしれ
ない (脅威度 6)。

巡礼者 脅威度 3 Pilgrim

経験点 800

人間のコモナー 5

NG / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 0; 感覚〈知覚〉 + 7

防御

AC 11、接触 10、立ちすくみ 11 (+1 鎧)

hp 17 (5d6)

頑健 + 1、反応 + 1、意志 + 4

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 スピア + 2 (1d8 / × 3)

遠隔 スピア + 2 (1d8 / × 3)

一般データ

【筋】10、【敏】10、【耐】11、【知】13、【判】12、【魅】10

基本攻撃 + 2; CMB + 2; CMD 12

特技《鋭敏感覚》、《持久力》、《鋼の意志》、《技能熟練: ヒール》

技能〈動物使い〉+ 5、〈治療〉+ 10、〈知識:宗教〉+ 5、〈知覚〉+ 7、〈芸
能:歌唱〉+ 5、〈職能:産婆〉+ 5、〈騎乗〉+ 5、〈真意看破〉+ 7、〈水
泳〉+ 5

言語 共通語

戦闘装備 ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ、ニュートラライズ・
ポイズン、リムーヴ・ブラインドネス/デフネス、リムーヴ・ディジーズ、
およびサンクチュアリ; 聖水の小ビン; その他の装備 パデッド・アーマー、
スピア、治療用具、木製の聖印、ラバ

恩恵 巡礼者は傷ついた PC たちを〈治療〉技能や、必要が大きい場合や
PC が彼女の教会に少なくとも価格の半分を寄進する場合はポーションを
1 本使用して治療しようとする。

巡礼者は寺院、神殿、その他自らの信仰における聖なる場所を訪れながら
長い旅路を歩む托鉢修道士である。彼らは一般人で、公式な神学の訓練は
ほとんど受けていないが、自らのたびを通じて宗派を広めようという情熱
を持ち、出会う全ての人々に奉仕し、悲しく孤独な世界の傷を癒そうとす
る。

巡礼者は平僧侶、一般の癒し手、公式な寺院やクレリックがいるには小さ
すぎる村の賢者として使うことができる。また巡礼者は信仰魔法を使う癒
し手のいない軍隊の埋め合わせをするために戦場に現れるかもしれない。
巡礼者のコモナー・レベルをアデプト・レベルにおきかえることで、治療
魔法を最低限使用することができる癒し手を作ることができる。ヒット・
ダイス、ヒット・ポイント、基本攻撃ボーナス、技能は変化しないが、意
志セーブは +6 に上昇する。

巡礼者はしばしば単独で働いているが、2 人または 3 人で人里はなれた療
養所に勤めているかもしれない (脅威度 5 または 6)。また 4 人の巡礼者
の集団はしばしば 4 人の隊商の護衛または 8 人の侍祭と同行している (脅
威度 8)。1 人の巡礼者には 1 人の衛兵、隊商の護衛、または 2 人の侍祭
が仕えているかもしれない (脅威度 4)。逆に 1 人の巡礼者は 1 人の祈禱
師に仕えているかもしれない (脅威度 6) し、邪悪な巡礼者は 1 人の拷問
吏と共に働いて囚人を生かしておく手助けをしているかもしれない (脅威
度 6)。

王族 Royalty

血統、武力、あるいは神格による指名によって支配権を授けられた王族は、多くのファンタジー王国を統括している。多くの場合、一国の勃興と没落は支配者の個性と方針によって決まり、法令や指導者の死などが一国の運命を変えることはほとんど無い。軍を戦争に導こうと、暴君によって人質にされようと、朽ちかけた城にこもっていようと、王族の一員は叙事詩のような探究を始め、あるいは終わらせ、英雄たちに類の無いような褒賞を与えることができる。

王女 脅威度 6 Princess

経験点 2,400

人間のアリストクラート 8

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 3; 感覚〈知覚〉 + 8

防御

AC 20、接触 14、立ちすくみ 16 (+5 鎧、+3【敏】、+1 回避、+1 盾)

hp 40 (8d8 + 4)

頑健 + 3、反応 + 6、意志 + 6

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のレイピア + 10 / + 5 (1d6 - 1 / 18 ~ 20) または高品質のレイピア + 8 / + 3 (1d6 - 1 / 18 ~ 20)、高品質のダガー + 8 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

遠隔 高品質のダガー + 10 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】9、【敏】16、【耐】10、【知】12、【判】8、【魅】12

基本攻撃 + 6; CMB + 5; CMD 19

特技《回避》、《強行突破》、《二刀の守り》、《二刀流》、《武器の妙技》

技能〈はったり〉 + 13、〈交渉〉 + 13、〈変装〉 + 13、〈脱出術〉 + 4、〈動物使い〉 + 8、〈威圧〉 + 13、〈知識：貴族〉 + 10、〈知覚〉 + 8、〈芸能：舞踏〉 + 10、〈芸能：弦楽器〉 + 10、〈騎乗〉 + 8、〈真意看破〉 + 5、〈手先の早業〉 + 4、〈隠密〉 + 4

言語 共通語、エルフ語

装備 +1 チェイン・シャツ、高品質のレイピア、高品質のダガー、サークレット・オヴ・パースウェイジョン、クローク・オヴ・レジスタンス + 1、変装用具

恩恵 王女は PC たちに 300gp までの価格の贈り物を 1 つ贈ることができ、あるいは小さな司法上のトラブルを解決することができる。また王女はその両親である王族や、彼女の好意を得ている騎士、貴族、吟遊詩人、著名な吟遊詩人、豪商との面会を取り計らい、彼らとの〈交渉〉判定に + 5 のボーナスを与えることができる。

王女は時としてその権を振るう統治者であるが、ほとんどの場合は王と女王の間の（あるいは王または女王の）娘である。多くの社会では王女は継承順位では兄弟たちの後となり、政略結婚によって高貴な家の間の絆を結ぶための贈り物として扱われるかもしれない。しかし、驚いたことに王女たちはしばしば豪華な邸宅から抜け出す方法を見つけ、冒険を味わうために世界に出て行く。

当然、王女のデータは男女を問わずあらゆる高位の貴族に使用することができる。また王女は貴族の決闘者となり、4人で集まって貴族の"悪党"仲間となる(脅威度 10)。

王女は 4人の女性の貴族の御曹司を侍女または高貴な生まれの友人として連れているかもしれない(脅威度 8)し、父母である王と女王と一緒にいるかもしれない(脅威度 15)。1人の王女は保安長官を護衛にしているかもしれない(脅威度 7)し、警護の武闘僧といえるかもしれない(脅威度 8)し、あるいはその上に1人の吟遊詩人を仲間に加えているかもしれない(脅威度 8 または 9)。

女王 脅威度 10 Queen

経験点 9,600

人間のアリストクラート 12

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 5; 感覚〈知覚〉 + 19

防御

AC 12、接触 11、立ちすくみ 11 (+1 鎧、+1【敏】)

hp 54 (12d8)

頑健 + 6、反応 + 7、意志 + 14

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のダガー + 9 / + 4 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

遠隔 高品質のダガー + 11 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】8、【敏】12、【耐】10、【知】12、【判】14、【魅】16

基本攻撃 + 9; CMB + 8; CMD 22

特技《鋭敏感覚》、《防衛的戦闘訓練》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志強化》、《鋼の意志》、《説得力》、《技能熟練：真意看破》

技能〈はったり〉 + 14、〈交渉〉 + 22、〈威圧〉 + 22、〈知識：歴史〉 + 10、〈知識：貴族〉 + 16、〈言語学〉 + 5、〈知覚〉 + 19、〈芸能：舞踏〉 + 9、〈芸能：歌唱〉 + 9、〈芸能：弦楽器〉 + 9、〈騎乗〉 + 6、〈真意看破〉 + 27

言語 共通語、ドラゴン語、エルフ語

装備 高品質のダガー、プレイサース・オヴ・アーマー + 1、ブローチ・オヴ・シールドイング、クローク・オヴ・レジスタンス + 2、エリクサー・オヴ・トゥルース、エリクサー・オヴ・ヴィジョン、フィギュリン・オヴ・ワンドラス・パワー (シルヴァー・レイヴン)、ヘッドバンド・オヴ・メンタル・ブラウエス + 2 (【判】、【魅】)

恩恵 女王は国王を含め自分の土地にいくらかの貴族とも面談を取り計らうことができ、彼女の好意により彼らとの〈交渉〉判定に + 10 のボーナスを得る。また、自らの名によって統治している女王は黒糖と同様に騎士の位、領主の位、特免状を与えることができる。

女王は自らの権を振るう君主であるかもしれないし、国王の妻であるかもしれない。後のほうの場合であっても、国王が不在の時に国の問題を差配することを含め、支配者の義務の多くを共有する。女王は一般的に賢明で考え深く、国家と王家の健全さについて注意深く考えている。

貴族の家系が多くある国や帝国では、女王は単に女公爵、女男爵、大貴族の家の当主であるかもしれない。また女王は女スパイや玉座の裏側で権力の手綱を握る疑わしい美女として使用することもできる。

女王はしばしば 1人の騎士または傭兵を護衛として連れている(脅威度 11)か、あるいは 4人の王女または 2人の貴族を侍女として連れている(脅威度 12)。また女王は著名な吟遊詩人をはべらせたり、1人の僧侶または貴族を助言者としているかもしれない(脅威度 12)。女王はしばしば夫である国王と共に現れ、国王警護隊として 8人の衛兵か 4人の衛兵隊長を連れている(脅威度 15)。

国王 脅威度 14 King

経験点 38,400

人間のアリストクラート 16

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 0; 感覚〈知覚〉 + 13

防御

AC 20、接触 10、立ちすくみ 20 (+ 10 鎧)

hp 80 (16d8 + 8)

頑健 + 7、反応 + 5、意志 + 10

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 + 1 ロングソード + 14 / + 9 / + 4 (1d8 + 2 / 19 ~ 20) または

高品質のダガー + 14 / + 9 / + 4 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)

遠隔 高品質のダガー + 13 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】12、【敏】10、【耐】10、【知】14、【判】10、【魅】17

基本攻撃 + 12; CMB + 13; CMD 27

特技《鋭敏感覚》、《防衛的戦闘訓練》、《頑健無比》、《頑健無比強化》、《渾身の一打強化》、《騎乗戦闘》、《説得力》、《技能熟練: 交渉》、《渾身の一打》

技能〈はったり〉 + 15、〈交渉〉 + 32、〈威圧〉 + 26、〈知識: 地理〉 + 10、〈知識: 地域〉 + 10、〈知識: 貴族〉 + 15、〈言語学〉 + 8、〈知覚〉 + 13、〈芸能: 朗読〉 + 22、〈騎乗〉 + 14、〈真意看破〉 + 23

言語 共通語、ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ハーフリング語、森語

戦闘装備 発煙棒; その他の装備 + 1 グラマード・フル・プレート・オヴ・

ライト・フォーティファイケーション、+ 1 ロングソード、高品質のダガー、

ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンク、メダリオン・オヴ・ソウツ、ロッド・

オヴ・スプレンドー

恩恵 王国に十分な奉仕がなされた場合、国王は騎士または領士の位を領

地と称号と共に与えることができる。また国王は犯罪者を赦免し、追放ま

たは刑の執行を命じることができる。また国王は PC たちに 1,000gp まで

の一時金を与えることができる。

国王は国家の統治者であり、通常は帝王学と統率技術を学んだ世襲の君主であるが、鋼と流血が必要であった者も珍しくは無い。国王は裏切りを警戒しつつあらゆる種類の宮廷的な優雅さを身につけ、民を導く。いずれにせよ、国王は自らの属性、目的、助言者の動機付けに従って統治を行う。また国王は高位の将軍や強大なウォーロード、富と影響力を持つ企業の首脳として使用することもできる。

国王は通常 4 人の騎士を従者とする (脅威度 15) が、戦時には 12 人の騎士と共に旅をするかもしれない (脅威度 16)。また国王は 1 人の将軍、2 人の貴族の助言者、1 人の高位の僧と共に現れるかもしれない (脅威度 16)。宮廷では、10 人の貴族と 1 人の豪商が国王と女王の好意を勝ち取るうとしているかもしれない (脅威度 17)。身の安全を気にかける国王は旅の間変装し、2 人のチャンピオンを護衛として連れているかもしれない (脅威度 15)

水兵 Sailors

富、冒険、波間の自由を求めて、海を往来し危険と対面するプロの水夫は、ほとんど全ての大洋のあらゆる港と船にいる。ただの海の男にせよ、無骨な海兵にせよ、船乗り商人にせよ、経験を積んだ船長にせよ、危険な海賊にせよ、平水夫として経験を積み海の期限を読むのに熟練した者たちは潮に運ばれるあらゆる場所で新たな旅路を見出す。海はさまざまなキャラクターを養い、波に乗る者を鍛え、ある者は富貴となり、他の者は残酷な暗い海底に沈むことになるだろう。

船員 脅威度 1/2 Shipmate 経験点 200

人間のエキスパート 1 / ウォリアー 1

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚〈知覚〉 + 4

防御

AC 15、接触 12、立ちすくみ 13 (+ 3 鎧、+ 1 【敏】、+ 1 回復)

hp 11 (2HD; 1d8 + 1d10 + 2)

頑健 + 3、反応 + 1、意志 + 2

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 シミター + 2 (1d6 + 1 / 18 ~ 20) または

ダガー + 2 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)

遠隔 コンポジット・ロングボウ + 2 (1d8 + 1 / × 3)

一般データ

【筋】13、【敏】13、【耐】12、【知】8、【判】10、【魅】9

基本攻撃 + 1; CMB + 2; CMD 14

特技《回避》、《技能熟練: 職能: 船乗り》

技能〈軽業〉 + 5、〈登攀〉 + 5、〈製作: 船〉 + 3、〈知覚〉 + 4、〈職能: 漁師〉

+ 4、〈職能: 船乗り〉 + 8、〈生存〉 + 4、〈水泳〉 + 5

言語 共通語

装備 高品質のスタデッド・レザー、ダガー (2)、コンポジット・ロング

ボウ (+ 1 【筋】) とアロー 20 本、シミター

恩恵 船員は 1 個の小さなアイテムを船に密かに持ち込みあるいは持ち出すことができ、あるいは PC たちが船に乗り込んだり降りたりするのを見張りの目を引くことで助けてくれる (1 分間までの間、PC 立ちに気づくための〈知覚〉判定に - 4)。

船員は通常の水夫であり、大小や停泊中か航海中かを問わずあらゆる船を維持している平の甲板員である。彼らは危険を警戒し敏捷に動き、風と波と大洋にさらされているが、水平線の彼方に何かがあるか常に目を配っている。

船員は低レベルの海兵や川の民、船に住む人々、竹の柱で支えられた家に住む沼の民として使用することができる。

船員の《回避》特技を《運動能力》に置き換えることで、AC と CMD が 1 ずつ低下するが、〈登攀〉と〈水泳〉技能を 2 ずつ上昇させることができる。〈職能 (漁師)〉を〈言語学〉または〈知識〉技能に置き換えることで、世界を旅し遠方後々士気と言語を知る船乗りを作ることができる。

船の上では、船員はさまざまな性格を持つ乗組員として使うことができる。8 人の船員は邪悪な奴隷商人のために (脅威度 6)、あるいは海の行商人のために (脅威度 7)、襲撃を行うバイキングのために (脅威度 8)、海賊の船長とその一等航海士のために (脅威度 12) 働いていることがある。海に行く船から離れると、6 人の船員は海賊船の乗組員に加えるための手ごろな獲物を探す強制徴募隊となることがある (脅威度 4)。1 人の船員は 1 人の酒場の女給 (脅威度 1)、または 1 人の流民または語り部 (脅威度 2) と共に現れるかもしれない。休暇中の 2 人の船員は 1 人の酔っ払いまたは売春婦と連れ立っているかもしれない (脅威度 3)。

一等航海士 脅威度 8 First Mate

経験点 4,800

人間のエキスパート 4 / ファイター 5

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 4; 感覚 (知覚) + 10

防御

AC 21、接触 14、立ちすくみ 17 (+7 鎧、+4 【敏】)

hp 63 (9HD; 4d8 + 5d10 + 18)

頑健 + 7、反応 + 6、意志 + 6; [恐怖] に対して + 1

防御能力 武勇 + 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 +1 ショート・ソード + 15 / +10 (1d6 + 6 / 17~20) または +1 ショート・ソード + 13 / +8 (1d6 + 6 / 17~20)、+1 ショート・ソード + 13 / +8 (1d6 + 5 / 17~20) または +1 ショート・ソード + 13 / +8 (1d6 + 6 / 17~20)、高品質のウィップ + 11 (1d3 + 1 非致傷)

遠隔 高品質のヘヴィ・クロスボウ + 13 (1d10 / 19~20)

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート (ウィップ使用時 15 フィート)

特殊攻撃 武器訓練 (小剣 + 1)

一般データ

【筋】14、【敏】18、【耐】14、【知】8、【判】12、【魅】10

基本攻撃 + 8; CMB + 10; CMD 24

特技《運動能力》、《特殊武器習熟:ウィップ》、《クリティカル強化:ショート・ソード》、《二刀流強化》、《早抜き》、《二刀流》、《武器の妙技》、《武器熟練:ショート・ソード》、《武器開眼:ショート・ソード》

技能《軽業》+13、《登攀》+10、《製作:船》+5、《威圧》+5、《知識:地理》+3、《知識:自然》+3、《言語学》+3、《知覚》+10、《芸能:歌唱》+4、《芸能:管楽器》+4、《職能:船乗り》+12、《生存》+5、《水泳》+13

言語 水界語、共通語

その他の特殊能力 鎧修練 1

戦闘装備 ポーション・オヴ・ウォーター・ブリージング、フェザー・トークン (アンカー、ファン); その他の装備 +1 プレストプレート、+1 ショート・ソード (2)、高品質のヘヴィ・クロスボウとボルト 10 本、高品質のウィップ、リング・オヴ・スイミング、消えずの松明、楽器 (コンサーティーナまたは横笛)

恩恵 一等航海士は PC たちのために船長または面識のある豪商との会見を取り計らうことができ、その評判によって《交渉》判定に +2 の状況ボーナスを与えることができる。また 1 日までの間、1 隻のロングボートで 4 人の船員と共に PC たち同行することができる。

一等航海士は船の船長の忠実な右腕である。船の上での義務と規律に目を配り、恐れられていると同時に尊敬されている。ある時は海の囃し歌で楽しませ、次の瞬間鞭打ちとカトラスをひらめらす。一等航海士は孤島の監獄の看守としても使用できる。船から離れた一等航海士は操舵員である 1 人の行商人と共に (脅威度 9) または 1 人の艦長と共に (脅威度 12) 現れることがある。

艦長 脅威度 11 Captain

経験点 12,800

人間のエキスパート 3 / ファイター 9

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚 (知覚) + 10

防御

AC 25、接触 11、立ちすくみ 24 (+10 鎧、+1 【敏】、+1 外皮、+3 盾)

hp 89 (12HD; 3d8 + 9d10 + 26)

頑健 + 11、反応 + 5、意志 + 8; [恐怖] に対して + 2

防御能力 武勇 + 2

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 トライデント・オヴ・warning + 22 / +17 (1d8 + 11) または スターナイフ + 18 / +13 (1d4 + 7 / ×3)

遠隔 +1 コンボジット・ロングボウ + 14 / +9 (1d8 + 7 / ×3) または

スターナイフ + 14 (1d4 + 7 / ×3)

特殊攻撃 武器訓練 (投擲武器 + 2、弓 + 1)

一般データ

【筋】20、【敏】13、【耐】14、【知】12、【判】10、【魅】10

基本攻撃 + 11; CMB + 16; CMD 27

特技《魔法の武器防具作成》、《その他の魔法のアイテム作成》、《上級武器熟練:トライデント》、《熟練の職人》、《強打》、《技能熟練:職能:船乗り》、《追尾》、《反撃の構え》、《追加 hp》、《渾身の一打》、《武器熟練:トライデント》、《武器開眼:トライデント》

技能《軽業》+10、《登攀》+10、《製作:船》+5、《交渉》+10、《知識:工学》+5、《知識:地理》+10、《知識:歴史》+5、《知識:地域》+5、《知識:自然》+10、《知識:貴族》+5、《言語学》+5、《知覚》+10、《芸能:鍵盤楽器》+5、《職能:商人》+5、《職能:船乗り》+21、《呪文学》+16、《生存》+10、《水泳》+10

言語 水界語、風界語、共通語

その他の特殊能力 鎧修練 2

戦闘装備 エレメンタル・ジェム (水界); その他の装備 +1 フル・プレート、+1 木製ヘヴィ・シールド、トライデント・オヴ・ウォーニング、+1 コンボジット・ロングボウ (+5 【筋】) とアロー 20 本、スターナイフ、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー +1、ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス +2、クローク・オヴ・レジスタンス +2、グラブズ・オヴ・スイミング・アンド・クライミング、楽器 (ハーブシコードまたは小型のパイプオルガン)、小型望遠鏡

恩恵 艦長は PC たちや貨物のためにいかなる航海可能な目的地にでも海の旅を取り計らうことができ、曖昧な目的地への方向を知る手助けをすることができる (《知識:地理》などの判定に +5 のボーナス)。大きな集団のために働いている艦長は自らの名において法的な布告を出すことができる。

艦長は海の船の頭目である。自分の国、企業、信仰、組織の法的な権威を持つ代表者であるのかもしれないし、誰にも責任を負わず海以外に故郷と呼ぶところの無い独立船長なのかもしれない。艦長は海賊、提督、大商人として使うことができる。艦長は通常 1 人の一等航海士と操舵員である 1 人の行商人を同行させている (脅威度 12)。

学者 Scholars

煙に巻く賢者や秘伝を受け継ぐウィザード以上に、学者と知識人は暴かれるのを待つ秘密があるところならどこにでも現れる。高度な研究している大学から忘れ去られた文明の遺跡まで、研究者は学問のためであれ己の名声のためであれ、新たな発見のため終わりなく探究する。意志の強い魔術師は魔法の境界領域を試し、命と正気を危険にさらしてより偉大なる力を得る機会を追求する。いかなる神秘であっても、新しい挑戦に自らの精神を試練にかけようという専門家がどこかにいることは保障できる。

ウィザード崩れ 脅威度 4 Hedge Wizard

経験点 1,200

人間のコモナー 2 / ウィザード 3

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚〈知覚〉 + 6

防御

AC 11、接触 11、立ちすくみ 10 (+1【敏】)

hp 22 (5d6 + 5)

頑健 + 3、反応 + 3、意志 + 6

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー + 2 (1d4 / 19 ~ 20)

遠隔 ダガー + 3 (1d4 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 徒弟の手 (超常) (7 回/日)

準備済みのウィザード呪文 (術者レベル 3; 精神集中 + 7)

2 レベル: ブラインドネス/デフネス (DC16)、グリッターダスト (DC16)

1 レベル: チャーム・パースン (DC15)、カラー・スプレー (DC15)、アンシーン・サーヴァント

0 レベル (無制限): アークケイン・マーク、メイジ・ハンド、メンディング、プレスティディジティション

一般データ

【筋】10、【敏】13、【耐】12、【知】18、【判】14、【魅】8

基本攻撃 + 2; CMB + 2; CMD 16

特技《ポーション作成》、《戦闘発動》、《防衛的戦闘訓練》、《巻物作成》、《技能熟練: 製作: 錬金術》

技能〈鑑定〉 + 12、〈製作: 錬金術〉 + 15、〈知識: 神秘学〉 + 12、〈知識: ダンジョン探検〉 + 10、〈知識: 地理〉 + 10、〈知識: 歴史〉 + 10、〈知識: 地域〉 + 10、〈知覚〉 + 6、〈職能: 薬草商〉 + 10、〈呪文学〉 + 12

言語 水界語、共通語、エルフ語、ノーム語、森語

その他の特殊能力 秘術の絆 (鳥の使い魔)

戦闘装備 ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ、ダークヴィジョン、インヴィジビリティ、レヴィテート、プロテクション・フロム・アローズ、レジスト・エナジー; その他の装備 ダガー、クローク・オヴ・レジスタンス + 1、錬金術実験道具

恩恵 ウィザード崩れは PC たちのために錬金術アイテム、ポーション、スクロールを半額で作成することができる。またウィザード崩れは地域に関する知識を分け与え、その地域で行う〈知識: 地理〉、〈知識: 歴史〉、〈知識: 地域〉、〈職能: 薬草師〉判定に + 2 の状況ボーナスを与えることができる。

ウィザード崩れは地域で魔法をちょっとかじった人間であり、ある者はは隠者や孤独だけを求める隠遁者だが、しばしば地域の伝承学者や自然の者も超自然の物も学んだ薬師のこともある。

ウィザード崩れは錬金術師、賢者、学者として使うことができ、また魔法の品も通常の品も商う奇妙な店や交易所を開いているかもしれない。

ウィザード崩れは 1 人の召喚術師や隠者の弟子であるかもしれない (脅威度 7) し、1 人の霊媒師と共に 1 人の霊媒師の神秘的な助言者をしているかもしれない (脅威度 9)。2 人の異端教徒が 1 人のウィザード崩れと共に働いているかもしれない (脅威度 6) し、辺鄙な村を治めるためウィザード崩れが 1 人の巡礼者と 2 人の侍祭と共に働いているかもしれない

(脅威度 6)。

考古学者 脅威度 6 Archaeologist

経験点 2,400

人間のローグ 7

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 3; 感覚〈知覚〉 + 10

防御

AC 17、接触 13、立ちすくみ 14 (+3 鎧、+3【敏】、+1 盾)

hp 38 (7d8 + 7)

頑健 + 3、反応 + 8、意志 + 3

防御能力 身かわし、震感知 + 2、直感回避

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ショート・ソード + 8 (1d6 - 1) または

ウィップ + 8 (1d3 - 1 非致傷)

遠隔 ハンド・クロスボウ + 8 (1d4 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 急所攻撃 + 4d6 加えて鈍らせ

接敵面 5 フィート; 間合い 5 フィート (ウィップ使用時 15 フィート)

一般データ

【筋】8、【敏】16、【耐】13、【知】16、【判】12、【魅】10

基本攻撃 + 5; CMB + 8 (足払い + 10); CMD 17 (足払いに対して 19)

特技《軽妙な戦術》、《無視界戦闘》、《攻防一体》、《足払い強化》、《武器の妙技》

技能〈軽業〉 + 12、〈鑑定〉 + 12、〈登攀〉 + 5、〈装置無力化〉 + 15、〈脱出術〉 + 10、〈知識: 神秘学〉 + 5、〈知識: ダンジョン探検〉 + 10、〈知識: 工学〉 + 10、〈知識: 歴史〉 + 10、〈知識: 地域〉 + 10、〈知識: 宗教〉 + 5、〈言語学〉 + 10、〈知覚〉 + 10、〈職能: 建築家〉 + 10、〈職能: 司書〉 + 10、〈手先の早業〉 + 7、〈呪文学〉 + 7、〈隠密〉 + 10、〈魔法装置使用〉 + 10

言語 アクロ語、共通語、ドラゴン語、ドワーフ語、エルフ語、巨人語、地界語、地下共通語

その他の特殊能力 ローグの技 (屋根歩き、鈍らせ、震見抜き)、震探し + 3

戦闘装備 スクロール・オヴ・コンプリハンド・ランゲージズ、ディテクト・シークレット・ドアーズ、イレイズ; その他の装備 高品質のスタデッド・レザー、高品質のバックラー、ハンド・クロスボウとボルト 10 本、ショート・ソード、ウィップ、ハンド・オヴ・ザ・メイジ、ハンディ・ハヴァアサック、ローブ・オヴ・クライミング、アングウェント・オヴ・タイムレスネス、消えずの松明

恩恵 考古学者は PC たちに特定の古代文明の遺跡や遺物の秘密を教え、その文化に関連するアイテムを鑑定するための〈鑑定〉、〈呪文学〉、〈魔法装置使用〉と、その文明の遺跡の罫と隠し扉を扱うための〈知識: 工学〉、〈知覚〉、〈装置無力化〉判定に + 2 の状況ボーナスを与えることができる。

考古学者は古代の文書と遺跡を研究する油断の無い学者にして探検家である。幅広い敵についての知識を持ち、警句や引用と剣、矢、鞭を同じほど素早く扱う。考古学者は彼の探査によって眠りを妨げられた靈魂を沈めるために 1 人の霊媒師と組んでいるかもしれない (脅威度 7) し、1 人の行商人に異国的な遺物を卸しているかもしれない (脅威度 8)。

賢者 脅威度 11 Sage

経験点 12,800

人間の防御術師 5 / エキスパート 7

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 0; 感覚〈知覚〉 + 10

防御

AC 14、接触 10、立ちすくみ 14 (+4メイジ・アーマー)

hp 61 (12HD; 7d8 + 5d6 + 12)

頑健 + 5、反応 + 4、意志 + 12

防御能力 守護の守り (超常) 10回/日 (+2反発、7ラウンド)、エネルギーに対する抵抗

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 クォータースタッフ + 6 / +1 (1d6 - 1)

遠隔 ダート + 7 (1d4)

準備済みのウィザード呪文 (術者レベル 5; 精神集中 + 12)

3 レベル: マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル、セピア・スネーク・シジル (DC20)、スティンキング・クラウド (DC20)、サジェスチョン (DC20)

2 レベル: グリッターダスト (DC19)、ロケット・オブジェクト、プロテクション・フロム・アローズ、タッチ・オヴ・イデオシー、ウイスパリング・ウィンド

1 レベル: チャーム・パースン (DC18)、カラー・スプレー (DC18)、フェザー・フォール、メイジ・アーマー、シールド、アンシオン・サーヴァント

0 レベル (無制限): アークイン・マーク、ディテクト・マジック、メッセージ、リード・マジック

禁止系統 力術、死霊術

一般データ

【筋】8、【敏】10、【耐】12、【知】24、【判】14、【魅】13

基本攻撃 + 7; CMB + 6; CMD 21

特技《秘術の打撃》、《ワンド作成》、《その他の魔法のアイテム作成》、《防衛的戦闘訓練》、《魔法の才》、《巻物作成》、《技能熟練: 知識: 歴史》、《技能熟練: 魔法装置使用》、《呪文体得》

技能〈鑑定〉+ 14、〈交渉〉+ 6、〈治療〉+ 6、〈知識: いずれか1つ〉+ 28、〈知識: その他すべて〉+ 20、〈言語学〉+ 22、〈知覚〉+ 10、〈職能: 書記〉+ 10、〈真意看破〉+ 7、〈呪文学〉+ 26、〈魔法装置使用〉+ 26

言語 共通語、加えて他の言語 19個

その他の特殊能力 秘術の絆 (リング・オヴ・サステナンス)

戦闘装備 ワンド・オヴ・アシッド・アロー (50 チャージ)、キュア・ライト・ウーンズ (50 チャージ)、アイデンティファイ (50 チャージ)、ライト (50 チャージ); その他の装備 クォータースタッフ、ダート (2)、ブローチ・オヴ・シールドリング、ブルーム・オヴ・フライング、クローク・オヴ・レジスタンス + 1、ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテレクト + 4 (〈呪文学〉、〈魔法装置使用〉)、リング・オヴ・サステナンス、虫眼鏡、商人の天秤

恩恵 賢者は PC たちのためにあらゆる外国語の翻訳をすることができ、または魔法のアイテムの鑑定を含め 5 回までの技能判定を行うことができる。また賢者は 10%割引で魔法のアイテムを作成することができる。

賢者は第一等の学者である。多言語に通じ博識である賢者は十分な報酬を支払うことができるなら多くの質問に答えることができる。賢者はしばしば 1 人の豪商が求める財の調査をするため共に現れ (脅威度 12)、また 1 人の女王のため (脅威度 13) または国王のため (脅威度 15) に共に小さな諮問機関を作る。

予言者 Seers

真実と神秘は日常の世界を越えた所で定命の者の目から覆い隠されている。しかし一部の者は現実であると思われているものの虚飾を見抜き、脅威と恐怖の領域を見つめる直感と技術を持つ。神々、魔法、狂気に触られたこれらの予言者は他の定命の者とは離れ、自らの力を祝福と見るにせよ呪いと見るにせよ、運命の糸の絡まりを解き明かし、彼方の領域の力を扱う。

予言者 脅威度 1 Seers

経験点 400

人間のアデプト 3

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ - 1; 感覚〈知覚〉 + 5

防御

AC 11、接触 9、立ちすくみ 11 (+2鎧、-1【敏】)

hp 10 (3d6)

頑健 + 1、反応 + 0、意志 + 5

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 シックル + 1 (1d6)

遠隔 ダート + 0 (1d4)

準備済みのアデプト呪文 (術者レベル 3; 精神集中 + 5)

1 レベル: プレス、バーニング・ハンズ (DC13)、オブスキュアリング・ミスト

0: ゴースト・サウンド (DC12)、ガイダンス、タッチ・オヴ・ファティグ (DC12)

一般データ

【筋】11、【敏】9、【耐】10、【知】8、【判】15、【魅】12

基本攻撃 + 1; CMB + 1; CMD 10

特技《説得力》、《巻物作成》、《技能熟練: 威圧》

技能〈交渉〉+ 4、〈治療〉+ 6、〈威圧〉+ 7、〈知識: 宗教〉+ 3、〈知覚〉+ 5、〈芸能: 朗読〉+ 2、〈職能: 書記〉+ 6、〈真意看破〉+ 4、〈呪文学〉+ 3、〈生存〉+ 6

言語 共通語

その他の特殊能力 使い魔招来 (蛙)

戦闘装備 スクロール・オヴ・コーズ・フィアー (4)、コマンド (4)、キュア・ライト・ウーンズ (4)、スリープ (4); その他の装備 レザー・アーマー、シッケル、ダート (4)

恩恵 予言者はパーティーの恐るべき噂を広め、1 週間の間その共同体での〈威圧〉判定に +2 の状況ボーナスを与えることができる。また予言者は PC たちのために 10%割引でスクロールを作成することができる。

予言者は絶えず悪運、災害、破滅を予言して街角でわめきたて、文化的な共同体では心をかき乱されるようなパンフレットを配るデマゴグである。予言者は個人的な教団を作り上げるかもしれないが、彼らが最も幸福なのは他者の不運を確認できる時である。

予言者は原始的な呪医、シャーマン、暗黒教団の徒、魔女、辺鄙な村など組織化された教会の無い地域の荒っぽい神官として使うことができる。

予言者はしばしば 2 人の侍祭または乞食を信者として連れている (脅威度 3 または 4)。あるいは 3 人の放浪者またはカルト教徒と共に働いている (脅威度 6)。また予言者は 1 人のウィザード崩れに奉公されているかもしれない (脅威度 5) し、街中の予言者は彼の言葉を聞くために集まった群衆の中で仕事をさせるために 4 人のスリの一団と組んでいるかもしれない (脅威度 4)。

《技能熟練 (威圧)》を《技能熟練 (治療)》に置き換えることで、1 人の巡礼者と共に表れることがある民間療法家 (脅威度 4) を作成することができる。

霊媒師 脅威度 4 Medium

経験点 1,200

人間のクレリック 5

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚〈知覚〉 + 8

防御

AC 21、接触 11、立ちすくみ 20 (+7 鎧、+1 【敏】、+3 盾)

hp 22 (5d8)

頑健 + 5、反応 + 3、意志 + 8

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ライト・メイス + 2 (1d6 - 1)

遠隔 ダート + 4 (1d4 - 1)

特殊攻撃 正のエネルギー放出 7 回/日 (DC14、3d6)

領域の疑似呪文能力 (術者レベル 5; 精神集中 + 8)

6 回/日: なだめの手 (1d6 + 5 非致傷)、穏やかな休息

準備済みのクレリック呪文 (術者レベル 5; 精神集中 + 8)

3 レベル: ピストウ・カース (DC16)、ヘルピング・ハンド、スピーク・ウィズ・デッド D

2 レベル: オーギュレイ、ジェントル・リボウズ D、サイレンス (DC15)、スピリチュアル・ウェポン

1 レベル: プレス、コマンド (DC14)、コンプリヘンド・ランゲージズ、デスウォッチ D、サンクチュアリ (DC14)

0 レベル (無制限): ディテクト・マジック、ガイダンス、ライト、リード・マジック

D 領域呪文; 領域 共同体、安息

一般データ

【筋】 8、【敏】 12、【耐】 10、【知】 14、【判】 17、【魅】 14

基本攻撃 + 3; CMB + 2; CMD 13

特技《鋭敏感覚》、《エネルギー放出回数追加》、《盾熟練》、《アンデッド退散》

技能〈交渉〉 + 10、〈治療〉 + 11、〈知識: 次元界〉 + 9、〈知識: 宗教〉 + 9、〈知覚〉 + 8、〈職能: 産婆〉 + 9、〈真意看破〉 + 13、〈呪文学〉 + 6

言語 天上語、共通語、地獄語

装備 + 1 チェインメイル、木製ヘヴィ・シールド、ライト・メイス、ダート (2)、クローク・オヴ・レジスタンス + 1、銀製の聖印、オーギュレイの焦点具

恩恵 霊媒師はオーギュレイ、スピーク・ウィズ・デッド、ジェントル・リボウズを無償で発動でき、また治療魔法を 10% 割引で発動できる。

霊媒師は生者の世界と死者の世界の橋渡しをする口寄せである。墓地の安息と清めを執り行い、生まれてくる者を導き死者を地に返すが、また降霊術によって死者の影を呼び起し、共同体の過去、現在、未来の連続性を証明する。

霊媒師は村の神官または賢者であるかもしれないし、単に巡回僧侶や寺院に勤めている低〜中レベルの神官の 1 人であるかもしれない。

霊媒師は 2 人の侍祭または 1 人の予言者を連れているかもしれない (脅威度 5)、2 人のカルト教徒を連れているかもしれない (脅威度 6)。1 人の霊媒師と 1 人のウィザード崩れ (脅威度 6)、または隠者 (脅威度 7)、または召喚術師 (脅威度 7) は森の神託所や旅の托鉢修道士たちを統括しているかもしれない。霊媒師と 2 人の侍祭は 1 人の僧侶に率いられているかもしれない (脅威度 9) し、5 人または 6 人の霊媒師は 1 人の聖人 (脅威度 12) または高位の僧侶 (脅威度 13) の側近であるかもしれない。

占い師 脅威度 5 Fortune Teller

経験点 1,600

人間のバード 3 / ソーサラー 3

CN / 中型の人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚〈知覚〉 + 5

防御

AC 11、接触 11、立ちすくみ 10 (+1 【敏】)

hp 23 (6HD; 3d8 + 3d6)

頑健 + 3、反応 + 6、意志 + 8; バードの呪芸、[言語依存]、および [音波] に対して + 4

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー + 2 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

遠隔 ダガー + 4 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 バードの呪芸 18 ラウンド/日 (打消しの調べ、わずらわず、恍惚の呪芸 [DC15]、自信鼓舞の呪芸 + 2、勇氣鼓舞の呪芸 + 1)

血脈の疑似呪文能力 (術者レベル 3; 精神集中 + 7)

7 回/日: 笑いの接触

修得済みのバード呪文 (術者レベル 3; 精神集中 + 7)

1 レベル (4 回/日): キュア・ライト・ウーンズ、ヒディアス・ラフター (DC17)、サイレント・イメージ (DC15)、ヴェントリロキズム (DC15)

0 レベル (無制限): ゴースト・サウンド (DC14)、ノウ・ディレクション、メイジ・ハンド、メッセージ、リード・マジック、レジスタンス

修得しているソーサラー呪文 (術者レベル 3; 精神集中 + 7)

1 レベル (6 回/日): チャーム・パースン (DC15)、エンタングル (DC15)、ヒプノティズム (DC17)、メイジ・アーマー

0 レベル (無制限): アークイン・マーク、デイズ (DC16)、ディテクト・マジック、レイ・オヴ・フロスト、プレスティディジテーション

血脈 フェイ

一般データ

【筋】 8、【敏】 13、【耐】 10、【知】 14、【判】 12、【魅】 18

基本攻撃 + 3; CMB + 2; CMD 13

特技《物質要素省略》、《呪芸時間追加》、《魔法の才》、《技能熟練: 芸能: 演芸》、《技能熟練: 手先の早業》

技能〈はったり〉 + 16、〈交渉〉 + 10、〈変装〉 + 16、〈威圧〉 + 10、〈知識: 神秘学〉 + 7、〈知識: 地域〉 + 7、〈知識: 自然〉 + 7、〈知識: 次元界〉 + 7、〈知識: 宗教〉 + 7、〈言語学〉 + 6、〈知覚〉 + 5、〈芸能: 演芸〉 + 16、〈芸能: 朗読〉 + 12、〈真意看破〉 + 10、〈手先の早業〉 + 13、〈呪文学〉 + 10、〈魔法装置使用〉 + 15

言語 アクロ語、共通語、ドラゴン語、森語

その他の特殊能力 バードの知識 + 1、血脈の秘法、万能なる芸 (演劇)、森渡り

戦闘装備 スクロール・オヴ・アニメイト・ローブ、コンプリヘンド・ランゲージズ (4)、イレイズ、マジック・オーラ、マジック・マウス; ワンド・オヴ・アンシオン・サーヴァント (50 チャージ); 発煙棒 (2); 雷石 (2); その他の装備

ダガー (2)、クローク・オヴ・レジスタンス + 1、非魔法のクリスタル・ボール、タロット、オーギュレイの焦点具

恩恵 占い師は PC たちに特定の共同体に住む者たちを扱うための最良の方法について助言し、1 週間の間その地域で行う〈はったり〉と〈威圧〉判定に + 2 の状況ボーナスを与えることができる。

路地 Street

城壁とエリートの住むよく警備された道を離れたところに一般人の住む泥まみれの小道がある。そこでは破れかぶれの人々が瓦礫と塵芥から何とか生きて生けるだけの稼ぎを得ている。ある者は犯罪者、またある者は希望の無い棄民、ある者は不運で、痛めつけられ、あるいは狂っている。彼らが都市の本当の住人であり、そこにすむ人々、やり方、秘密を一番よく知っている。しばしば危険で嘔吐きとみなされる医が、これらの人々は単に生き残るために必要なことをしているだけであり、名誉やプライドなどといったぜいたく品は日々生き抜くための戦いにはいらぬ物なのだ。慈善、同情、そして数枚の硬貨はしばしば路上で生活することを強いられている人々に大いに効果があり、また多くの者はこのような単純な真実を手く利用し、他の者は献身的な仲間や情報提供者を得る。

乞食 脅威度 1 Beggar

経験点 400

人間のコモナー 1 / ローグ 1

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 3 ; 感覚〈知覚〉 + 6

防御

AC 13、接触 13、立ちすくみ 10 (+ 3 【敏】)

hp 13 (2HD ; 1d8 + 1d6 + 5)

頑健 + 2、反応 + 5、意志 + 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 クラブ + 1 (1d6 + 1)

遠隔 クラブ + 3 (1d6 + 1)

特殊攻撃 急所攻撃 + 1d6

一般データ

【筋】 13、【敏】 17、【耐】 14、【知】 10、【判】 12、【魅】 8

基本攻撃 + 0 ; CMB + 1 ; CMD 14

特技《持久力》、《技能熟練 : 生存》

技能〈登攀〉 + 6、〈知識 : 地域〉 + 5、〈知覚〉 + 6、〈手先の早業〉 + 8、〈隠密〉 + 8、〈生存〉 + 6

言語 共通語

その他の特殊能力 隠探し + 1

装備 クラブ、乞食のお椀

恩恵 乞食は 1 日間自らの街の特定の場所または人物を見張り、PC に自分が見たものを報告することができる。

乞食は都市や町の社会の周縁部で貧しい生活を何とか送っている家も希望も無い哀れな人々である。ある者はかつて農夫、職人などの労働者だったが失明したり足を引くようになり、他の者は生まれながらの孤児であり、他の手立てを知らないため施しと慈善によって生きている。

乞食は見習い盗賊やスリとして使うことができる（そして少なからぬ乞食がこの方法を足しにしている）。また浮浪児、松明持ち、らい病病み、病、盗む、または殺人を司る悪神の信者として使うこともできる。乞食の《技能熟練 (生存)》を《技能熟練 (手先の早業または隠密)》と入れ替えることでよりよいスリや盗賊を作成することができる。《持久力》を《武器の妙技》と置き換え、軽装鎧と追加の武器を持たせることで、乞食をより効率的に戦わせることができる。乞食の特技を《回避》と《強行突破》に置き換えることでも同様にできる。

乞食は 1 人の村一番の愚か者に率いられているかもしれない(脅威度 2) し、1 人のごろつきまたは 2 人のスリと組んでいるかもしれない(脅威度 3)。また 2 人の乞食は 1 人の売人または巡礼者の後に付いているかもしれない(脅威度 5)、4 人の放浪者と共に働いているかもしれない(脅威度 7)。乞食は盗賊団またはスリとして働くため 6 人の集団を作っているかもしれない(脅威度 6) し、4 人の盗みを働く乞食はその腕を 8 人の山賊団に貸しているかもしれない(脅威度 7)。

売春婦 脅威度 1 Prostitute

経験点 400

人間のエキスパート 1 / ローグ 1

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 2 ; 感覚〈知覚〉 + 5

防御

AC 12、接触 12、立ちすくみ 10 (+ 2 【敏】)

hp 11 (2d8 + 2)

頑健 + 1、反応 + 4、意志 + 2

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー - 1 (1d4 - 1 / 19 ~ 20) または
サップ - 1 (1d6 - 1 非致傷)

遠隔 ダガー + 2 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 急所攻撃 + 1d6

一般データ

【筋】 8、【敏】 14、【耐】 13、【知】 12、【判】 10、【魅】 17

基本攻撃 + 0 ; CMB - 1 ; CMD 11

特技《欺きの名人》、《技能熟練 : 職能 : 高級娼婦》

技能〈軽業〉 + 6、〈はったり〉 + 10、〈交渉〉 + 8、〈変装〉 + 11、〈知識 : 地域〉 + 5、〈知覚〉 + 5、〈芸能 : 演芸〉 + 8、〈芸能 : 舞踏〉 + 8、〈職能 : 高級娼婦〉 + 8、〈真意看破〉 + 5、〈手先の早業〉 + 7

言語 共通語、エルフ語

その他の特殊能力 隠探し + 1

装備 ダガー、サップ、エリクサー・オヴ・ラヴ、変装用具

恩恵 売春婦は現在または過去の客との面会をつけることができる。PC たちが客と売春婦との繋がりを知っていることから、その人物との〈交渉〉には - 2 のペナルティを被るが、〈威圧〉と〈真意看破〉には + 2 のボーナスを得る。

売春婦は愛の領域で働く者である。自堕落な安売春婦から高慢な高級娼婦まで、町や都市の路上や売春宿の秘密部屋で働き、客の要求、必要、暗い欲望に従い、しばしばエロチックなロールプレイのために手のこんだ衣装と化粧をする。ほとんどの売春婦は少なくとも多少の盗人の気があり、彼女たちのサービスを受ける者は自分の財布に目を配っている方がよい。売春婦はハーレムや劇団の構成員として使うことができる。売春婦は貴族や富裕な商人の愛人や、手元に多少の金を蓄えている酒場女として使うこともできる。また売春婦は低レベルのスパイや正体を隠した密偵とすることもできる。

1 人の売人は 4 人の売春婦の集団のヒモとして使うことができる(脅威度 6) し、8 人の売春婦は 1 人の吟遊詩人のショーで踊り子をしているかもしれない(脅威度 8)。6 人の売春婦からなるハーレムは通常 1 人の宦官の奴隷商人によって守られている(脅威度 7)。1 人の酒場の主人は 1 人の売春婦と 2 人の酒場の女給を雇っているかもしれない(脅威度 5) し、1 人の売春婦は 2 人の貴族の御曹司と共に現れるかもしれない(脅威度 5)。

売人 脅威度 3 Dealer

経験点 800

人間のエキスパート 1 / ローグ 3

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 2; 感覚〈知覚〉 + 6

防御

AC 14、接触 12、立ちすくみ 12 (+ 2 鎧、+ 2 【敏】)

hp 22 (4d8 + 4)

頑健 + 2、反応 + 5、意志 + 2

防御能力 身かわし、畏感知 + 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のダガー + 5 (1d4 + 1 / 19 ~ 20) または
高品質のサップ + 5 (1d6 + 1 非致傷)

遠隔 高品質のハンド・クロスボウ + 5 (1d4 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 急所攻撃 + 2d6

一般データ

【筋】12、【敏】15、【耐】12、【知】14、【判】8、【魅】14

基本攻撃 + 2; CMB + 3; CMD 15

特技《欺きの名人》、《早抜き》、《技能熟練：製作：錬金術》、《武器の妙技》

技能〈鑑定〉 + 6、〈はったり〉 + 11、〈製作：錬金術〉 + 12、〈装置無力化〉 + 6、〈変装〉 + 12、〈脱出術〉 + 9、〈威圧〉 + 9、〈知識：地域〉 + 9、〈知覚〉 + 6、〈職能：薬草商〉 + 6、〈真意看破〉 + 6、〈手先の早業〉 + 9、〈隠密〉 + 9

言語 共通語、ハーフリング語、オーク語

その他の特殊能力 ローグの技（ローグの妙技）、罫探し + 1

戦闘装備 アカネグサの毒（2 服）、ダギットのオイル（2 服）、縞模様のキノコ・ボイズン（2 服）；その他の装備 レザー・アーマー、高品質のハンド・クロスボウとボルト 10 本、高品質のダガー、サップ、錬金術実験道具、変装用具、盗賊道具

恩恵 売人は 500gp 未満の価格の錬金術的物質または毒を 10% 割引で提供することができる。また PC たちとより強力な犯罪者との面会を取り計らうことができ、また 1 人の人物または 1 つの場所に非合法の物質を忍ばせることができる。

売人は麻薬、毒物、あらゆる種類の禁制品または疑われるような錬金術的物質の商人である。隠された研究所や工房で作られた物を仕入れて、甘い誘惑の力で町中を支配する商品を調合する。

また売人は低レベルの看守または暗殺者、旅の山師、ペテン師、余り誠実とはいえない錬金術師、薬屋、もぐりの医師として使うこともできる。

墮落した売人は 1 人の奴隷商人と犠牲者を誘惑してさらうための 2 人の売春婦と共に働いているかもしれない（脅威度 6）し、4 人の乞食と 4 人のスリの一団を率いているかもしれない（脅威度 7）。売人は不道德な店主と（脅威度 5）、またはあっばい酒場の主人と（脅威度 5）組んでいるかもしれないし、1 人の貴族の御曹司と非合法な商売をしているかもしれない（脅威度 5）。また売人は護衛として 2 人のチンピラを連れているかもしれない（脅威度 5）。誠実な売人は 1 人のウィザード崩れの弟子であるかもしれない（脅威度 5）。

酒場 Tavern

人込み、湧き上がる大声、打ち鳴らされる杯の音の中、? 田舎の普通の家は客と亭主で賑っている。のどかな村の宿屋権酒場にせよ、薄暗い都会のクラブにせよ、饗宴を行う領主のロングハウスにせよ、祝祭を行いたるを注ぐ理由があるその他の場所にせよ、酒場の住人たちが行うことは単に給仕をするだけでなく、ある共同体で起きた事と噂を語り、一杯のために支払うコインを持っているものならば誰でも注意深くもてなす。

酒場の女給 脅威度 1/2 Barmaid

経験点 200

人間のコモナー 2

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚〈知覚〉 + 4

防御

AC 11、接触 11、立ちすくみ 10 (+ 1 【敏】)

hp 7 (2d6)

頑健 + 0、反応 + 1、意志 - 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 配膳トレイ + 1 (1d4) または

フライパン + 1 (1d6、加えて 1 [火] [温まっている場合])

遠隔 グラス + 2 (1d4、加えて 1 ラウンド目が眩んだ状態 [drink in eyes])

一般データ

【筋】10、【敏】12、【耐】11、【知】10、【判】9、【魅】13

基本攻撃 + 1; CMB + 1; CMD 12

特技《代用武器の巧み》、《万能投擲術》

技能〈知覚〉 + 4、〈芸能：舞踏〉 + 3、〈職能：酒場の女給〉 + 4、〈職能：料理人〉 + 3、〈手先の早業〉 + 2

言語 共通語

戦闘装備 耐毒剤（2）；その他の装備 配膳トレイまたはフライパン、グラス（2 ~ 4）

恩恵 酒場の女給は PC たちに全員分の飲み物、あるいは地域の噂（PC たちが次にその共同体で情報収集するための〈交渉〉判定に + 2 のボーナスを与える）を無償で提供できる。

酒場の女給は世界中の都市や町の宿屋や酒場の給仕をする娘や踊り子、女料理人である。通常は若い、一部は家族経営で働いているより歳をとった主婦である。

また酒場の女給は農夫、漁夫、店主の妻や宿屋や貴族の邸宅で働くあらゆるタイプの使用人として使うこともできる。酒場の女給の〈職能〉技能を変える事で、必要なタイプの使用人を作成することができる。〈職能（売春婦）〉にすることで経験の浅い売春婦や売春宿で働く女給を作成できる。代用武器に習熟するかわりに、女給の特技を変更することで他の有用な技能を有する使用人を作ることができる。《鋭敏感覚》または《技能熟練（知覚）》に変更することで、会話を聞き取ることに長けた女給を作成できるし、危険な安酒場で働く女給はダガーを隠し持ち、《巢で攻撃強化》と《武器の妙技》を持っているかもしれない。

典型的な小さな酒場は 1 人の酒場の主人と 2 人の酒場の女給がいるだけである（脅威度 4）。大きな宿屋には 6 人の酒場の女給と 1 人の酒場の主人、警備のためにチンピラの用心棒がいるかもしれない（脅威度 6）。酒場の女給はしばしば 2 人の農夫または船員と共に現れる（脅威度 4）。あるいは 1 人の貴族の御曹司と共に現れる（脅威度 3）。2 人の酒場の女給は 2 人の酔っ払い、チンピラ、または流民に給仕しているかもしれない（脅威度 4）。

酔っ払い 脅威度 1 Drunkard

経験点 400

人間のコモナー 1 / ウォリアー 2

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 0; 感覚〈知覚〉 - 1

防御

AC 12、接触 10、立ちすくみ 12 (+ 2 鐘)

hp 23 (3HD; 1d6 + 2d10 + 9)

頑健 + 7、反応 + 0、意志 - 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 クラブ + 3 (1d6 + 1) または

ダガー + 3 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)

遠隔 クラブ + 2 (1d6 + 1) または

ダガー + 2 (1d4 + 1 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】13、【敏】11、【耐】14、【知】10、【判】9、【魅】8

基本攻撃 + 2; CMB + 3; CMD 13

特技《頑健無比》、《突き飛ばし強化》、《強打》

技能〈登攀〉+ 5、〈動物使い〉+ 4、〈威圧〉+ 5、〈職能: いずれか 1 つ〉+ 3、〈騎乗〉+ 4、〈水泳〉+ 5

言語 共通語

装備 レザー・アーマー、クラブ、ダガー、カメに入ったエール 1 ガロン

恩恵 酔っ払いは攪乱のために大きく気に障る音をたて、1 分間までの間酔っ払いを見聞きできる全ての NPC に〈隠密〉や〈手先の早業〉に対抗する〈知覚〉判定に - 2 のペナルティを与えることができる。

酒場の主人や女給と共にどこにでもいる酔っ払いは、すべての町のほぼすべての酒場で見かけられるだろう。酔っ払いは、余りにも頻繁に酒場通いを行う酒びたりであり、そのわずかな稼ぎを費やし、特に自分の共同体の外から来た者に対してはしばしば無愛想で好戦的になる。彼らは片隅で酔いつぶれて新しいドンチャン騒ぎを寝過ごしていない限り、酒場で喧嘩を始め、あるいは参加する人々である。

酔っ払いは上陸休暇中の一般的な船員、自分の飲む酒を持たずに町を訪れた田舎の若者、酔っついてかわい非番の衛兵として使用することができる。また酔っ払いは自分の商品をちょっと多めに試してい無愛想な酒場の主人として用いることができる。

酔っばらいは単独であらわれるかもしれないし、運が向いていない 2 人の酔っ払いが 1 人の流民に次の一杯の飲み代をせびっているかも知れない (脅威度 3)。4 人の酔っ払いが酒場のテーブルについているかもしれない (脅威度 5)。あるいはそれに加えて 1 人の酒場の店主がいるかもしれない (脅威度 6) し、あるいは 1 人の罫獵師の話をしているかもしれない (脅威度 6) し、1 人の吟遊詩人がいるかもしれない (脅威度 7)。また 2 人の酔っ払いは 2 人の船員と (脅威度 4)、あるいは 2 人の休暇中の隊商の護衛と (脅威度 5)、あるいは 2 人のだらしの無い売春婦と (脅威度 5) 路上で騒いでいるかもしれないし、あるいは 1 人の売人から何らかの非合法の品を買おうとしているかもしれない (脅威度 5)。

酒場の主人 脅威度 3 Barkeep

経験点 800

人間のエキスパート 4 / ウォリアー 1

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 0; 感覚〈知覚〉 + 10

防御

AC 13、接触 10、立ちすくみ 13 (+ 3 鐘)

hp 23 (5HD; 4d8 + 1d10)

頑健 + 5、反応 + 1、意志 + 6

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 サップ + 3 (1d6 - 1 非致傷) または

ダガー + 3 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

遠隔 高品質のヘヴィ・クロスボウ + 5 (1d10 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】9、【敏】11、【耐】10、【知】12、【判】14、【魅】10

基本攻撃 + 4; CMB + 3; CMD 13

特技《頑健無比》、《早抜き》、《高速装填》、《技能熟練: 職能: 酒場の店主》

技能〈はったり〉+ 8、〈動物使い〉+ 5、〈威圧〉+ 5、〈知識: 地域〉+ 9、〈言語学〉+ 6、〈知覚〉+ 10、〈芸能: お笑い〉+ 6、〈芸能: 朗読〉+ 6、〈職能: 酒場の主人〉+ 13、〈騎乗〉+ 5、〈真意看破〉+ 10、〈手先の早業〉+ 5

言語 共通語、Dwarf、ハーフリング語

装備 + 1 レザー・アーマー、高品質のヘヴィ・クロスボウとボルト 10

本および + 1 ヒューマン・ペインボルト 1 本、ダガー、サップ

恩恵 酒場の主人は PC たちのために無料で部屋を提供し、1 週間まで泊めることができる。また地方の噂と習慣を PC たちに教え、1 日の間その共同体での〈交渉〉と〈真意看破〉判定に + 2 の状況ボーナスを与えることができる。

酒場の店主はしばしば宿屋が併設されているさまざまな酒場の亭主である。ある者は痩せたイタチめいた非友好的な者だが、ほとんどの者はおしゃべりで客を物語とジョークで楽しませ、幸せに飲み続けさせることを望む。世界中から彼の酒場を訪れる客がいるため、ほとんどの酒場の主人ははるか遠い地から来た外国人と話すために他の言語を知っている。

酒はしばしば飲み手の最悪の部分を引き出すため、酒場の主人は仕事場で揉め事を起こされることに慣れている。ほとんどの酒場の主人は酔っ払いと暴漢を威圧することに慣れている。言葉が通じなかったときのため、よき酒場の主人はカウンターの下に武器を隠し、それを使うことを怖れない。酒場の主人の〈職能〉技能を〈宿屋の主人〉変更し、〈威圧〉のかわりに〈交渉〉、〈芸能〉のかわりに〈職能 (料理人)〉のようなほかの職能技能を持たせることで、宿屋の主人を作ることができる。

平均的な酒場の主人は 4 人の酒場の女給、用心棒として 2 人の衛兵またはチンピラを雇っている (脅威度 6)。1 人の酒場の主人は 1 人の店主と (脅威度 4)、または 1 人の衛兵隊長と (脅威度 5) と飲み話をしているかもしれない。

神殿 Temple

神の力と教えに傾倒する宗教組織に仕える者たちは、その信仰が指し示すように生き、みずからの信念をそれを求める魂と聞く耳を持った者全てに広めようと欲する。広く信じられている宗教の光輝ある神殿、大聖堂、モスクにせよ、カルト宗教の秘密の聖域にせよ、これらの信仰の徒は信心深い者や、彼らの信仰をより輝かせる富を持つ者にさまざまなサービスを行う。

侍祭 脅威度 1/2 Acolyte

経験点 200

人間のクレリック 1

LN / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 0; 感覚 (知覚) + 2

防御

AC 17、接触 10、立ちすくみ 17 (+5 鎧、+2 盾)

hp 5 (1d8 + 1)

頑健 + 3、反応 + 0、意志 + 4

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 ショートスピア + 1 (1d6 + 1)

遠隔 ショートスピア + 0 (1d6 + 1)

特殊攻撃 正のエネルギー放出 7 回 / 日 (DC12、1d6)

領域の疑似呪文能力 (術者レベル 1; 精神集中 + 3)

5 回 / 日: 死の調伏、秩序の手

準備済みのクレリック呪文 (術者レベル 1; 精神集中 + 3)

1 レベル: プレス、コマンド (DC13)、キュア・ライト・ウーンズ D

0 レベル (無制限): ガイダンス、レジスタンス、ヴァークチャー

D 領域呪文; 領域 治療、秩序

一般データ

【筋】12、【敏】10、【耐】13、【知】10、【判】15、【魅】14

基本攻撃 + 0; CMB + 1; CMD 11

特技 《エネルギー放出回数追加》、《選択的エネルギー放出》

技能 〈交渉〉 + 6、〈治療〉 + 8、〈知識: 宗教〉 + 4、〈真意看破〉 + 6

言語 共通語

戦闘装備 スクロール・オヴ・プロテクション・フロム・ケイオス、スクロール・オヴ・サンクチュアリ; その他の装備 スケイル・メイル、木製ヘヴィ・シールド、ショートスピア (2)、治療用具、銀製の聖印

恩恵 侍祭は 1 人のキャラクターの傷を手当てし、あるいは無償で木製の聖印やその侍祭の信仰についての〈知識: 宗教〉判定に +2 のボーナスを与える小冊子を提供することができる。また侍祭は PC たちのために 20% 割引で聖水を作ることができる。

侍祭は訓練中の僧侶であり、しばしば修道院から出たばかりの青二才で、熱情はあるがさほど布教の訓練は積んでいない。世界中の神殿や修道院で見られ、その熱情と献身のため、信仰と信徒をまもるため武器を執ることを願う。

異なる信仰をもつ侍祭は領域、呪文、鎧、武器を変更することで簡単に作成できる。悪の侍祭は死と悪の領域と負のエネルギー放出を持っているかもしれない。自然の神の侍祭は動物と植物の領域を持ち、軽装鎧を着ているだろう。

侍祭は寺院の番人や伝令、街道沿いの小さな神殿や礼拝堂の案内人、より経験を積んだ僧侶の助手となる。2 人の侍祭は 1 人の神殿の衛兵を (脅威度 3)、あるいは 1 人の巡礼者を (脅威度 4)、あるいは 1 人の霊媒を (脅威度 5) 連れているかもしれない。

僧侶 脅威度 8 Priest

経験点 4,800

人間のクレリック 9

LN / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚 (知覚) + 8

防御

AC 26、接触 11、立ちすくみ 25 (+11 鎧、+1 【敏】、+4 盾)

hp 70 (9d8 + 30)

頑健 + 9、反応 + 5、意志 + 11

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 +1 マーシフルモーニングスター + 9 / +4 (1d8 + 3、加えて 1d6 非致傷) または ダガー + 8 / +3 (1d4 + 2 / 19 ~ 20)

遠隔 高品質のライト・クロスボウ + 8 (1d8 / 19 ~ 20) または ダガー + 7 (1d4 + 2 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 正のエネルギー放出 5 回 / 日 (DC14、5d6)、秩序の杖 (4 ラウンド、1 回 / 日)

領域の疑似呪文能力 (術者レベル 9、精神集中 + 13)

7 回 / 日: 死の調伏、秩序の手

準備済みのクレリック呪文 (術者レベル 9; 精神集中 + 13)

5 レベル: プレス・オヴ・ライフ D、ライチャス・マイト

4 レベル: エア・ウォーク、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、オーダーズ・ラス D (DC18)、スベル・イミュニティ

3 レベル: デイライト、ディスペル・マジック、マジック・サークル・アゲンスト・ケイオス D、プレイヤー、シリング・ライト

2 レベル: エイド、ブルズ・ストレンクス、キュア・モデルット・ウーンズ D、ディレイ・ポイズン、スピリチュアル・ウェポン、ステイタス

1 レベル: プレス、ディテクト・ケイオス、ディヴァイン・フェイヴァー (2)、プロテクション・フロム・ケイオス D、シールド・オヴ・フェイス

0 レベル (無制限): クリエイト・ウォーター、ディテクト・マジック、ディテクト・ポイズン、スタビライズ

D 領域呪文; 領域 Healing、Law

一般データ

【筋】14、【敏】12、【耐】14、【知】8、【判】18、【魅】10

基本攻撃 + 6; CMB + 8; CMD 19

特技 《鎧習熟: 重装》、《魔法の武器防具作成》、《エネルギー放出回数追加》、《盾熟練》、《追加 hp》、《渾身の一打》

技能 〈交渉〉 + 5、〈治療〉 + 10、〈知識: 宗教〉 + 10、〈知覚〉 + 8、〈真意看破〉 + 8、〈呪文学〉 + 11

言語 共通語

その他の特殊能力 癒し手の祝福

装備 +2 フルプレート、+2 木製ヘヴィ・シールド、+1 マーシフルモーニングスター、高品質のライト・クロスボウとボルト 10 本、ダガー、クロウク・オヴ・レジスタンス + 1、治療用具

恩恵 僧侶は 3 日までの間 PC たちを手助けするために同行し、あるいは 4 人の寺院の衛兵からなる巡察隊を送り込むことができる。また 10% 割引で魔法の武器や鎧を作ることができる。

僧侶は教会の指導者であり、言葉が通用しなければ剣を振るうことさえ辞さず、必要なあらゆる手段を使って信仰を広めようとする。僧侶は神聖騎士、従軍僧侶、信仰の戦士であるかもしれない。1 人の僧侶は 1 人の貴族の助言者であるかもしれない (脅威度 10) し、12 人の神殿の衛兵を連れて旅をしているかもしれない (脅威度 10)。

高位の僧侶 脅威度 12 High Priest

経験点 19,200

人間のクレリック 13

LN / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 0；感覚〈知覚〉 + 15

防御

AC 15、接触 10、立ちすくみ 15 (+ 3 鎧、+ 2 盾)

hp 90 (13d8 + 32)

頑健 + 13、反応 + 7、意志 + 18

防御能力 結束力 (2 回/日)

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー + 8 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

遠隔 ライト・クロスボウ + 9 (1d8 / 19 ~ 20)

特殊攻撃 正のエネルギー放出 5 回/日 (DC18、7d6)

領域の疑似呪文能力 (術者レベル 13；精神集中 + 20)

10 回/日：なだめの手、鼓舞の言葉 (6 ラウンド)

準備済みのクレリック呪文 (術者レベル 13；精神集中 + 20)

7 レベル：ディクタム (DC24)、リバレーション D (DC24)、サモン・モンスター VII

6 レベル：パニッシュメント (DC23)、ヒール、ヒーローズ・フィースト D、ワード・オヴ・リコール

5 レベル：ブレス・オヴ・ライフ、フレイム・ストライク (DC22)、サモン・モンスター V、テレパシク・ボンド D、トゥルー・シーイング

4 レベル：エア・ウォーク、ディメンショナル・アンカー、ディサーン・ライズ D、グレーター・マジック・ウェポン、オーダーズ・ラス (DC21)、タンズ

3 レベル：クリエイト・フード・アンド・ウォーター、ディスベル・マジック、マジック・ヴェストメント D (2)、プレイヤー、プロテクション・フロム・エナジー、シアリング・ライト

2 レベル：エイド、カーム・エモーションズ (DC19)、エンスロール D (DC19)、ホールド・パースン (DC19)、サウンド・バースト (DC19)、スピリチュアル・ウェポン、ステイタス

1 レベル：コマンド (DC18)、コンプリヘンド・ランゲージズ、ディヴァイン・フェイヴァー D、ハイド・フロム・アンデッド (DC18)、プロテクション・フロム・ケイオス、サンクチュアリ (DC18)、シールド・オヴ・フェイス

0 レベル (無制限)：ディテクト・マジック、ガイダンス、ライト、リード・マジック

D 領域呪文；領域 共同体、高貴

一般データ

【筋】8、【敏】10、【耐】15、【知】12、【判】24、【魅】14

基本攻撃 + 9；CMB + 8；CMD 18

特技《招来クリーチャー強化》、《ロッド作成》、《ワンド作成》、《その他の魔法のアイテム作成》、《統率力》、《選択的エネルギー放出》、《呪文熟練：召喚術》、《抵抗破り》、《アンデッド退散》

技能〈交渉〉 + 11、〈治療〉 + 11、〈知識：神秘学〉 + 6、〈知識：地域〉 + 10、〈知識：貴族〉 + 10、〈知識：宗教〉 + 16、〈言語学〉 + 10、〈知覚〉 + 15、〈真意看破〉 + 15、〈祝文学〉 + 16

言語 水界語、風界語、天上語、共通語、火界語、地獄語、森語、地界語

戦闘装備 レッサー・メタマジック・ロッド (エクステンド、サイレント)、ワンド・オヴ・イーグルズ・スプレンダー (50 チャージ)、ワンド・オヴ・サイレンス (50 チャージ)；その他の装備 高品質のスタデッド・レザー、+1 バックラー、冷たい鉄製ダガー、ライト・クロスボウと冷たい鉄製ボルト 10 本、ベルト・オヴ・マイティ・コンスティテューション + 2、クローク・オヴ・レジスタンス + 3、アイズ・オヴ・ジ・イーグル、ヘッドバンド・オヴ・インスパイアード・ウィズダム + 4、インセンス・オヴ・メディテーション

恩恵 高位の僧侶は無償で (物質要素代は除く) 呪文を 1 つ使用することができ、あるいは 10% 割引で魔法のアイテムを作成することができる。また PC たちに支配者との面会を約束することができる。

部族 Tribe

薄暗いジャングル、隠された山脈、広大な平原、荒涼たる凍土、その他無数の大自然のもっとも野蛮な地域には、文明化されたたちの影響を受けずに生活している人々がいる。侵入者を警戒しつつ古代の伝統を守る部族民たちは、外部の者にはよく分からないことを固く信じ、自らの土地に関してはもっとも知識のある外来者よりも精通している。蛮族であるという以上に、これらの人々は自らの生きる環境の主にして僕であり、仲間である。そして自分たちの土地に足を踏み入れるもの全てに敬意を求める。

食人種 脅威度 1 Cannibal

経験点 400

人間のバーバリアン 2

CN / 中型の人型生物

イニシアチブ + 1；感覚〈知覚〉 + 6

防御

AC 13、接触 9、立ちすくみ 12 (+ 4 鎧、+ 1 【敏】、- 2 激怒)

hp 25 (2d12 + 12)

頑健 + 8、反応 + 1、意志 + 3

防御能力 直感回避

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 グレートクラブ + 6 (1d10 + 6) および噛みつき + 1 (1d4 + 2) または

素手打撃 + 6 (1d3 + 4) および噛みつき + 1 (1d4 + 2) または

噛みつき + 6 (1d4 + 4、加えて組みつきに + 2 ボーナス)

遠隔 スローイング・アックス + 3 (1d6 + 4)

特殊攻撃 激怒 (9 ラウンド/日)、激怒パワー (獣の憤怒)

戦術

基本データ 激怒していないときのバーバリアンのデータは AC 15、接触 11、立ちすくみ 14；hp 21；頑健 + 6、意志 + 1；近接 グレートクラブ + 4 (1d10 + 3) または素手打撃 + 4 (1d3 + 2)、噛みつきなし；遠隔 スローイング・アックス + 3 (1d6 + 2)；【筋】15、【耐】16；CMB + 4 (+ 6 組みつき)；〈登攀〉 + 4、〈水泳〉 + 4

一般データ

【筋】19、【敏】13、【耐】20、【知】10、【判】12、【魅】8

基本攻撃 + 2；CMB + 6 (組みつき + 8)；CMD 15 (組みつきに対して 17)

特技《組みつき強化》、《素手打撃強化》

技能〈登攀〉 + 6、〈動物使い〉 + 4、〈知覚〉 + 6、〈生存〉 + 6、〈水泳〉 + 6

言語 共通語

その他の特殊能力 高速移動

装備 ハイド・アーマー、グレートクラブ、スローイング・アックス (2)

恩恵 蛮族は 3 日間までの間、荒野で 1 体または 1 グループの自意識のあるクリーチャーを追跡することに協力してくれる。

食人種は猛烈で野蛮な人型生物であり、自意識のある生物の肉を食べる野人である。戦闘においては蛮声をあげて突撃し、しばしば武器を脇の放り出して野放図に飢えを満たすために敵に飛びかかり、戦いの法悦の中で血と肉を味わう。

食人種は通常の蛮族の部族民としても使用できる。この場合は、別の激怒パワーを持っているかもしれない (威圧の眼光、力任せの一打、呪い避けなど)。また特技を《持久力》、《不屈の闘志》、《強打》、《薙ぎ払い》に置き換えているかもしれない。鋭敏嗅覚の激怒パワーを持つ食人種は優れた追跡者となり、俊足を持つ食人種は獲物に容易に追いつくことができる。食人種は通常は 4 ~ 6 人の狩猟団として現れる (脅威度 5 または 6)。しばしば同数の半野生の大型犬を連れている (脅威度 6 または 7)。8 人の食人種は 1 人の祈禱師を連れているかもしれない (脅威度 8) し、1 人の

酋長を連れているかもしれない（脅威度 11）。

祈禱師 脅威度 5 Shaman

経験点 1,600

人間のアデプト 7

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ - 1; 感覚〈知覚〉 + 1

防御

AC 12、接触 9、立ちすくみ 12 (+ 3 鎧、- 1 【敏】)

hp 31 (7d6 + 7)

頑健 + 3、反応 + 1、意志 + 6

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のシッケル + 4 (1d6)

準備済みのアデプト呪文 (術者レベル 7; 精神集中 + 8)

2 レベル: キュア・モデルット・ウーンズ、ウェブ (DC13)

1 レベル: プレス、コマンド (DC12)、キュア・ライト・ウーンズ、オブスキュアリング・ミス

0: ガイダンス、スタビライズ、タッチ・オヴ・ファティグ (DC11)

一般データ

【筋】10、【敏】8、【耐】12、【知】12、【判】13、【魅】11

基本攻撃 + 3; CMB + 3; CMD 12

特技《ポーション作成》、《戦闘発動》、《ワンド作成》、《上級使い魔》、《自力生存》

技能〈製作: 錬金術〉+ 10、〈治療〉+ 12、〈知識: 歴史〉+ 6、〈知識: 地域〉+ 6、〈知識: 自然〉+ 6、〈知識: 宗教〉+ 6、〈職能: 薬草商〉+ 10、〈呪文学〉+ 6、〈生存〉+ 13

言語 共通語、火界語

その他の特殊能力 使い魔招来 (スモーク・メフィット)

戦闘装備 ワンド・オヴ・バーニング・ハンズ (術者レベル 5、50 チャージ)、ワンド・オヴ・キュア・モデルット・ウーンズ (50 チャージ)、錬金術師の火 (2); その他の装備 高品質のスタデッド・レザー、高品質のシッケル、木製の聖印、4gp

恩恵 祈禱師は PC たちのために 10% 割引でポーションを作成することができ、または 3 回までの〈知識〉判定を行うことができる。また祈禱師は半径 20 マイル以内の部族との〈交渉〉判定に + 2 の状況ボーナスを与えることができる聖なる印を与えることができる。

祈禱師は原始的な部族で叡智、神話、医術を伝える者であり、誕生と人生、死を見つめる者である。古代の儀式を伝え、自然の精霊を鎮め、煙から兆を読み取り、名誉ある死者を送る薪の山に火をつけ、部族の縄張りや生活を脅かそうとする者に燃える怒りを叩きつける。

祈禱師は長い歴史と英雄の伝統を持つ部族では善か中立の属性、墮落した食人部族の邪悪な呪医は悪属性の傾向を持つ。通常は荒野に現れるが、とりわけ幻視や精霊の声に導かれた場合は街や都市で遭遇するかもしれない。

祈禱師は護衛として 1 人の剣闘士、またはモンスター狩り、襲撃者を連れているかもしれない (脅威度 7)。あるいは見習い祈禱師として 2 人の予言者を連れているかもしれない (脅威度 6)。

酋長 脅威度 10 Chieftain

経験点 9,600

人間のウォリアー 12

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 1; 感覚〈知覚〉 + 2

防御

AC 15、接触 11、立ちすくみ 14 (+ 4 鎧、+ 1 【敏】)

hp 102 (12d10 + 36)

頑健 + 9、反応 + 5、意志 + 3

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 + 1 ヒューマン・ペイン・グレートソード + 17 / + 12 / + 7 (2d6 + 7 / 17 ~ 20) または

+ 1 ヒューマン・ペイングレートソード + 19 / + 14 / + 9 (4d6 + 9 / 17 ~ 20) 対人間または

ハンドアックス + 16 / + 11 / + 6 (1d6 + 4 / × 3)

遠隔 ロングボウ + 13 / + 8 / + 3 (1d8 / × 3)

一般データ

【筋】19、【敏】12、【耐】12、【知】8、【判】9、【魅】10

基本攻撃 + 12; CMB + 16; CMD 27

特技《クリティカル熟練》、《不屈の闘志》、《持久力》、《クリティカル強化: グレートソード》、《腕力による威圧》、《踏み込み》、《追加 hp》

技能〈登攀〉+ 7、〈動物使い〉+ 6、〈威圧〉+ 19、〈知覚〉+ 2、〈騎乗〉+ 4

言語 共通語

戦闘装備 ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ; その他の装備 ハイド・アーマー、+ 1 ヒューマン・ペイン・グレートソード、ハンドアックス、ロングボウとアロー 20 本、ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス + 2、18gp

恩恵 酋長は 20 マイル以内の土地の安全な通行を保障することができる。この範囲内で PC たちを攻撃しようとする部族はいない。

酋長は食人部族やその他の野蛮な集団をむき出しの暴力、猛烈な狡猾さ、強烈な意志の力で導く。ある酋長は自らの権力の象徴、そして自らに挑もうとする者への警告として強力な武器を持ち、その刃は部族の外の敵と同じほど部族内の多くの競争相手の血を吸っている。

祈禱師や食人種と同様に、酋長は誇り高い高貴な野蛮人の集団を支配している者も獸的な墮落した食人部族を支配している者もいる。徳のある英雄的行いでその地位を得た酋長は、データブロックの武器の代わりにドラゴン・ペインまたはマジカルピースト・ペイン・グレートソードを持っているかもしれないし、強大な食人種の酋長はより重い鎧を着て打ち負かした (あるいは喰らった) 敵の持っていた異国の武器を振るうかもしれない。

また酋長は単純で直線的な剣闘士または城や都市全体の警備隊の指揮を執る高レベルの衛兵として使うこともできる。このような

衛兵司令はバンデッド・メイルまたはフルプレートのようなより重い鎧を着て (AC はそれぞれ 18 または 20)、《持久力》、《不屈の闘志》の代わりに《強打》と《薙ぎ払い》を持っているかもしれない。

酋長は通常 2 人の襲撃者の護衛、1 人の祈禱師、12 人の食人種と共に現れる (脅威度 12)。また 1 人の酋長は 10 人の襲撃者からなる (脅威度 13)、または 9 人のバイキングからなる (脅威度 14) 襲撃団を率いているかもしれない。

村人 Villagers

賑う都市の大建築物や王侯の宮殿の政治や陰謀から離れて生活している素朴な民は、よく働き単純に生き、自分たちの人里はなれた城市で生き延びるためお互いに協力しあう。遠く離れた辺境の開拓者、片田舎の農夫、ひなびた小村の平凡な人々など、ほとんどの普通の人たちは家族や隣人たちとただ静かに生活し、興奮や危険のことはほとんど気にかけずにすむことだけを望む。見知らぬ人間に対して疑い深く脅威を用心している、これらの田舎の人たちはその共同体の伝統を守るが、金を運んできたりもっとよいものを約束したりする者とは喜んで取引をする。

村一番の愚か者 脅威度 1/3 Village Idiot

経験点 135

人間のコモナー 1

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 0; 感覚〈知覚〉 + 3

防御

AC 10、接触 10、立ちすくみ 10

hp 6 (1d6 + 3)

頑健 + 2、反応 + 0、意志 - 1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 代用クラブ + 1 (1d4 + 1)

遠隔 スリング - 1 (1d3 + 1)

一般データ

【筋】12、【敏】11、【耐】15、【知】4、【判】9、【魅】10

基本攻撃 + 0; CMB + 1; CMD 11

特技《代用武器の巧み》、《持久力》

技能〈登攀〉 + 5、〈知覚〉 + 3

言語 共通語

装備 代用クラブ、スリングと石 10 個、turnip

恩恵 村一番の愚か者は PC たちを自分がうろついている街の中にある秘密の物または隠されている物に案内し、ある範囲を探索するための〈知覚〉判定に + 5 のボーナスを与えることができる。

村一番の愚か者は慈善、物乞い、半端仕事、時にはスリングで小さな獲物を倒して乏しい生活を送っている、穏やかな愚か者である。通常はやさしい魂を持っているが、挑発されると怒り狂い、手近にある物を盲滅法に振り回すかもしれない。

村一番の愚か者に《持久力》の代わりに《技能熟練（通常は製作または知識技能）》を与えることで、ある分野では非常に知識がある愚かな使用人を作成することができる。愚かな使用人の【耐久力】値と【魅力】値を入れ替え、《動物の友》、《技能熟練（動物使い）》を、〈登攀〉技能の代わりに〈動物使い〉技能を与えると、馬追いや人間よりも動物と付き合うのが上手い者を作ることができる (hp4、頑健 + 0、〈動物使い〉 + 11)。また村一番の愚か者は粗野なナイフを持ち歩いたり、自らの拳（そして《素手打撃強化》特技）で残酷な村人のあざけりから身を守ることを学んでいるかもしれない。

また村一番の愚か者は囚人、ガレー船の漕ぎ奴隷、精神病院の狂人として使用することもできる。〈登攀〉技能を適切な〈製作〉または〈職能〉技能と入れ替えることで素朴な一般人とすることもできる。厩番は〈騎乗〉技能を持っているかもしれないし、波止場に住んでいる者は〈水泳〉技能を持っているかもしれない。走り回る浮浪児は《快足》と《疾走》特技を持っているかもしれない。

村一番の愚か者は通常は単独で遭遇するが、1 人の侍祭、酔っ払い、農場主、あるいは店主と連れ立っているかもしれない。

農場主 脅威度 1/2 Farmer

経験点 200

人間のコモナー 1 / エキスパート 1

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 0; 感覚〈知覚〉 + 1

防御

AC 10、接触 10、立ちすくみ 10

hp 10 (2HD; 1d6 + 1d8 + 2)

頑健 + 1、反応 + 0、意志 + 3

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 クラブ + 0 (1d6) または

シッケル + 0 (1d6)

遠隔 スリング + 0 (1d4) または

クラブ + 0 (1d6)

一般データ

【筋】11、【敏】10、【耐】12、【知】10、【判】13、【魅】9

基本攻撃 + 0; CMB + 0; CMD 10

特技《動物の友》、《技能熟練：職能：農夫》

技能〈製作：大工〉 + 5、〈動物使い〉 + 6、〈治療〉 + 5、〈知識：地域〉 + 4、〈知識：自然〉 + 4、〈職能：農夫〉 + 9、〈騎乗〉 + 7

言語 共通語

装備 クラブ、シッケル、スリングとブリット 10 個、ヘヴィ・ホース、四輪馬車

恩恵 農場主は PC たちに 1 週間の間無償で食料と水を提供することができ、あるいは納屋に一晩泊めることができる。

農場主は経済の屋台骨であり、世界のために食料と家畜を生産している。典型的な農場主は公平で分別があり信用できるが、よそ者には疑い深い。農場主は地方の噂のよい情報源であり、農場の周りの地域について自分の掌のように知っている。

特に危険な地域の農場主は危険の時のために着古したレザーアーマーを持っているかもしれない (AC12) し、しばしば民兵の訓練の時から残しておいた古ぼけたスピアやクロスボウを家のどこかに持っている。退役兵の農場主や野生のクリーチャーから何回も自分の土地を守ってきた者は、コモナーのかわりにウォーリアーを数レベル持っているかもしれない。このような農場主は技能は同じだが、ヒット・ポイントは 11、頑健セーブは + 3、基本攻撃ボーナスは + 1 に上昇する。また通常は家と家族を守るために使う軽装鎧とよりよい武器を持っている。

農場主は通常 2 人から 6 人の家族と共に現れる (脅威度 1 ~ 4)。それ以外に、農場主は 3 人の農場主の子供たちと野良で働いているかもしれない (脅威度 3)。町では、1 人の農場主は 1 人の店主と押し問答をしているかもしれない (脅威度 2) し、3 人の農場主が田舎の酒場で可愛らしい酒場の女給と話をしているかも知れない (脅威度 3)。松明とピッチフォーク (スピアとして扱う) を持った 12 人の農場主で怒れる農村の暴徒を作ることができる (脅威度 6)。

村長 脅威度 8 Mayor

経験点 4,800

人間のアリストクラート 3 / エキスパート 7

N / 中型サイズの人型生物

イニシアチブ + 0; 感覚〈知覚〉 + 10

防御

AC 16、接触 10、立ちすくみ 16 (+ 4 鎧、+ 2 盾)

hp 44 (10d8)

頑健 + 3、反応 + 3、意志 + 8

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 + 1 レイピア + 7 / + 2 (1d6 / 18 ~ 20) または

ダガー + 6 / + 1 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

遠隔 ダガー + 7 (1d4 - 1 / 19 ~ 20)

一般データ

【筋】8、【敏】10、【耐】10、【知】14、【判】11、【魅】14

基本攻撃 + 7; CMB + 6 (武器落とし + 10); CMD 16 (武器落としに対して 18)

特技《鋭敏感覚》、《攻防一体》、《上級武器落とし》、《武器落とし強化》、《技能熟練：交渉》、《技能熟練：知識：地域》

技能〈はったり〉 + 15、〈交渉〉 + 21、〈威圧〉 + 10、〈知識：地理〉 + 8、〈知識：歴史〉 + 8、〈知識：地域〉 + 21、〈知識：貴族〉 + 15、〈言語学〉 + 8、〈知覚〉 + 10、〈芸能：朗読〉 + 15、〈職能：いずれか 1 つ〉 + 13、〈騎乗〉 + 8、〈真意看破〉 + 17

言語 共通語、ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ハーフリング語、森語

装備 + 1 スタデッド・レザー、+ 1 バックラー、+ 1 レイピア、ダガー、フェザー・トークン (バード)、ペリアプト・オヴ・ヘルス、アングウェント・オヴ・タイムレスネス (2)、ライト・ホースと荷駄用鞍

恩恵 村長は自分の共同体、主な権力を持つ集団または個人、隠された場所の秘密に関する詳しい情報を提供することができる。また PC たちを法律上の揉め事から解放し、または 12 レベルまでの NPC を逮捕し 24 時間の間拘禁することができる。

村長は街や都市の権威者である。小さな村は 1 人の富裕は市民や一般人による小さな議会に統治されているかもしれないが、村長は大きな共同体全体で行うことを鋭く認識し、一般人や富と権力を持つもの双方と共に効率よく働くことができる。その地位のため、貴族の称号を持っていない場合も領地を持つ郷紳や家柄のよい貴族と付き合うことができる。

村長はいかなるサイズの街や都市、あるいは戦略的または経済的に重要な小さな村にも現れうる。大都市には区長として数人の村長がいて、都市の評議会を作っているかもしれない。村長は大学やギルドの長、称号を持つ領主の使者として使うこともできる。

市長はしばしば 2 人の衛兵隊長を護衛として連れている (脅威度 9)。1 人の貴族と共に現れることもある (脅威度 10)。あるいは 1 人の豪商とその傭兵の護衛と現れるかもしれない (脅威度 11)。

Game Mastery Guide

次元界での冒険	1	傭兵 Mercenaries	51
•次元界 (Planar)	1	商人 Merchants	53
居住地	9	軍人 Military	54
•居住地 (Settlements in Play)	9	貴族 Nobles	56
海戦	14	街道 Road	57
•水 Water	14	王族 Royalty	59
追撃	16	水兵 Sailors	60
•追撃 Chases	16	学者 Scholars	62
災害	18	予言者 Seers	63
•災害 Disasters	18	路地 Street	65
薬物と中毒	20	酒場 Tavern	66
•麻薬と中毒 (Drugs and Addiction)	20	神殿 Temple	68
霊障	22	部族 Tribe	69
•霊障 (Haunts)	22	村人 Villagers	71
障害地域	24		
•障害地域 (Hazards)	24		
正気と狂気	26		
•正気と狂気 Sanity and Madness	26		
NPC の恩恵	28		
•NPC の恩恵 (NPC Boons)	28		
NPC ギャラリー	30		
•NPC ギャラリー NPC Gallery	30		
•冒険者 Adventurers	32		
•野盗 Brigands	33		
•保安部隊 City Watch	35		
•競技場 Coliseum	36		
•犯罪者 I Criminals I	38		
•犯罪者 II Criminals II	39		
•殉教の戦士 Crusaders	41		
•地下牢 Dungeon	42		
•エンターテイナー Entertainers	44		
•武術道場 Fighting School	45		
•辺境 Frontier	47		
•異端教徒 Heretics	48		
•略奪者 Marauders	50		