

Guide to Pathfinder Society Organized Play

BY Joshua J.Frost

翻訳：ユージ 訳文チェック：J

Introduction

Pathfinder Society Organized Play へようこそ！この案内書には、あなたが Paizo Publishing の世界規模で展開するキャンペーンの計画や準備、そして実際に遊ぶために必要な知識が全て記載されています。Pathfinder Society は 2008 年に Season 0 が開始され、初年度は世界で最も古いロールプレイングゲームの 3.5 版のルールを使用したプレイテストが行われました。Paizo Publishing は、2009 年 8 月に 3.5 版と互換性のある Pathfinder Rollplaying Game へと移行し、Pathfinder Society は新たなルールの元新たな出発を切りました。本文書に記載されたルールを読み、paizo.com/pathfindersociety 内に設置した Pathfinder Society の掲示板に忌憚なく批評を書きこんで下さい。我々の Organized Play System はあなたからのフィードバックを受けた分だけより良いものになるのです。Golarion の神々があなたを誘う行く手(Path)に幸多からんことを！

CHAPTER 1: THE BASICS OF PATHFINDER SOCIETY ORGANIZED PLAY

Pathfinder Roleplaying Game

Pathfinder Society Organized Play は世界で最も古いファンタジー・ロールプレイング・ゲームの 3.5 版を進化させた Pathfinder Roleplaying Game を使用して運営されます。3.5 版と多くの点で似通ってはいますが、Pathfinder Roleplaying Game はベース・クラスの強化、新たな特技、デザインしなおされた呪文、分かり易く拡張された戦闘ルール、その他諸々の変更が施された新しいルールなのです。Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook はゲームストアや書店、paizo.com のオンライン・ストアなどで \$49.99 で販売されており、paizo.com では安価な PDF 版を \$9.99 で購入する事ができます。2009 年 10 月にリリースされた Pathfinder Roleplaying Game Bestiary と共に、この 2 冊が Pathfinder Roleplaying Game の「コア・ルール」を構成します。Pathfinder Roleplaying Game について更に詳細な

情報を知りたい場合は、paizo.com/pathfinderRPG を確認してください。

The Core Assumption

Pathfinder Society Organized Play では、全てのプレイヤーが『Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook』と『Pathfinder Chronicles : Seekers of Secrets A Guide to the Pathfinder Society』を 1 冊ずつ所有しており、全てのゲーム・マスターは『Pathfinder Roleplaying Game Bestiary』も所有していると仮定します。特記なき限り、『Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook』と『Seekers of Secrets』に収録されている内容は全て Pathfinder Society Organized Play において使用することが可能です。それにはベース・クラスや特技、呪文、装備やプレステージ・クラスなどが含まれています。将来的には、「コア・ルール」には含まれないパスファインダー・ブランドの製品や新しい Pathfinder RPG のサプリメントが Core Assumption に追加されるかもしれません。Chapter13 に記載されている Pathfinder Society Organized Play に追加されたりソースの詳細を確認してください。Chapter13 は新しいパスファインダー製品がリリースされるたびに更新されます。

Common Terms

本文書では、下記のコモン・タームが使用されています。

Chronicle(クロニクル): クロニクル・シートとも呼ばれる、あなたが特定の Pathfinder Society シナリオに参加したことを記録する公式な書類です。あなたはシナリオ終了後、クロニクルを受け取ります。

Convention(コンベンション): コンベンションとは多数の個人による大きな集会をさす言葉です。我々の目的に限って言えば、ゲーマーが集まる大きな集会を指します。Dragon*Con や Gen Con、Origins Game Fair、PaizoCon、San Diego Comic Con などで Pathfinder Society シナリオが実施される可能性があります。

Coordinator(コーディネーター): 通常、コーディネーターとはコンベンションやゲームストアのスタッフで、Pathfinder Society シナリオの実施をオーガナイズする人のことを指します。コーディネーター達は Pathfinder Society のスロット(後述)を決定したり集めたり整理したりする役割と、Pathfinder Society イベントで行われた結果の全てを報告する役割を持っています。

Event(イベント): 本稿において、イベントは複数の Pathfinder Society シナリオが実施される場(コンベンションやゲームストアなど)のことを指します。

Faction(ファクション): ファクションとは、君のキャラクターが忠誠を誓う Pathfinder Society 中の派閥のことです。

Home Game(ホームゲーム): しばしばプライベートな Pathfinder Society Organized Play が、グループの中の誰かの家で開催されます。ホームゲームはコンベンションやゲームストアでのプレイが持つ可能性のある制限(例えば終了時間など)を全て保持しているとは限りません。

HQ(ヘッドクォーター): ヘッドクォーター(HQ)とは、コンベンションなどのように、Pathfinder Society のためのコーディネーターを見つけられるような場所のことです。

Minimum/Maximum Table Size(最小/最大テーブルサイズ): シナリオを実施する際の最大キャラクター人数は 6 人で、最少人数は 4 人です。これを「テーブルサイズ」と呼びます。

Prestige Award(プレステージ・アワード): プレステージ・アワードはあなたの名声や、派閥においてどれだけ知られているかを表す値です。

Scenario(シナリオ): シナリオとは、あなたが自分のキャラクターと共に Pathfinder Society Organized Play を遊ぶ際の特定の冒険のことを指します。例えば、『Pathfinder Society Scenario #7: Amongst the Living』などがそれにあたります。

Slot and Slot 0(スロット/スロットゼロ): スロットとはコンベンション用語で、通常はシナリオ実施に充てることができる 4~5 時間ほどの制限時間のことを言います。例えば、コンベンションのファースト・スロットが木曜の朝 8:00 からお昼の 12:00 まで実施されるかもしれません。このような 4 時間を「スロット 1」と呼び、コンベンションのファースト・スロットとされるのです。スロット 0 というのは、ゲームマスターが Pathfinder Society のイベントでシナリオを実施するために行うプレ・セッションのことです。

Tier and Sub-Tier(ティア/サブ・ティア): それぞれのシナリオは、異なるレベルでも遊ぶ事ができるようにいくつかのティア向けにデザインされています。サブ・ティアはシナリオで設定されたティアのうちの 1 つのことです。例を挙げると、『Amongst the Living』はティア 1~7 のシナリオで、これは 1Lv~7Lv までのキャラクター向けにデザインされたシナリオである事を示しています。本シナリオは 1~2、3~4、6~7 というサブ・ティアを持っており、これは似たようなレベルのキャラクターが集まってサブ・ティアを選び、遊ぶことができるということをあらわしています。詳細については Chapter 12 を参照してください。

Pathfinder Society Organized Play Basics

Pathfinder Society は世界中に及ぶ組織で、あなたが夢中になっている Pathfinder Roleplaying Game のルールを利用した世界規模で進行するキャンペーンを運営しています。このファンタジー・キャンペーンでは、世界中のプレイヤーが奥深さと無限の広がり共有することができます。オーガナイズド・プレイというシステムは何十年も前から存在しているもので、様々な場所にいるゲームファンと彼らの英雄達の物語をまとめるには素晴らしいツールとなっています。ひとたび Pathfinder Society のためにキ

ャラクターを作成すれば、あなたはそのキャラクターと共に、Pathfinder Society を構成している全てのコンベンションやゲームストア、書店、ホームゲームなどに参加して、長い間一緒に遊んできた仲間であるかのように、くださしい説明などなしにすぐに遊ぶ事ができるのです。しかし、RPG のオーガナイズド・プレイというものは膨大な参加者による対面型の多人数参加型ゲームであることを忘れず、常識を持って参加して下さい。

Getting Started

Pathfinder Society へ参加する最初の一步は、あなたとあなたのキャラクターを登録する事です。paizo.com/pathfindersociety を訪問して、右側のサイドバーの中にある[Join the Pathfinder Society!]というリンクをクリックしてください。もしあなたが、Pathfinder Society のイベントで登録カードを貰っているのであれば、カードの記載に従ってスクリーン左側のインターフェースから先に進んでください。あなたの登録カードに記載されている 4~5 桁の数字があなたの Pathfinder Society ID ナンバーであり、カードに記載されている別の番号があなたの認証コードになりますので、忘れないでください。あなたが登録を行うのが初めてで、ID ナンバーを持っていない場合はスクリーン右側の[Join Pathfinder Society]をクリックしてください。

どちらのボタンをクリックした場合でも、あなたは自分の「My Pathfinder Society」ページへ移動することになります。トップページには「You are Pathfinder # XXXX.」という文章が表示されています。この 4~5 桁の数字があなたの Pathfinder Society ID ナンバーとなるのです。この番号を控えて、忘れたり無くしたりしないで下さい。あなたが Pathfinder Society イベントに参加するにはこの番号が必要となります。もし ID ナンバーが分からない場合は、あなたがイベントで行った事は全て公式記録には残りません。ID ナンバーの下に「Download your Pathfinder card」というリンクがあります。登録カードを印刷したいのであれば、このリンクをクリックして印刷してください。

キャラクターの登録方法ですが、Chapter 4 のルールに従って使用するキャラクターを 1 人作成し、「Register a new character.」をクリックします。paizo.com の掲示板にあなたのキャラクター名で書き込む場合に備えて、あなたのアバターネーム(あなたのキャラクターの名前でも構いません)を選ぶようにといわれることとなります。また、ここではアバターやタイムゾーン、ファクションのシンボルも選択する事ができます。あなたのファクションは、キャラクター作成時に選ぶことになるものですので、それについては後述します。このページでファクションを選択した後に「My Pathfinder Society」ページに戻っても、ファクションを変更する事はできませんので、慎重に選択してください。あなたの最初のキャラクターは、前述の Pathfinder Society ID ナンバーのうしろにダッシュ()1 が付いた一意の ID ナンバーが付与されます。同様に、2 人目のキャラクターの ID ナンバーはダッシュ()2、3 人目のキャラクターの ID ナンバーにもダッシュ()3 が末尾に付きます。これは正確に情報を登録するための重要な措置です。例を挙げますと、ボブ・スミスは paizo.com/pathfindersociety で登録を行いました

た。彼は Pathfinder Society Organized Play で使用するタルドール(Taldor)・ファクションに所属するエルフのログを作成したいと考えています。彼の Pathfinder Society ID ナンバーは 0891 です。彼は自分のログに Lelani Scar という名前を付けました。Lelani を登録すると、彼女の Pathfinder Society ID ナンバーはボブの番号(0891)の後にダッシュ() 1 が付与されたもの(0891-1)になります。この番号は Lelani のクロニクル・シート(詳細は後述します)とゲームマスター・レポート(これについても後述します)に記録するうえで使用されます。

自分の登録とキャラクターの作成、そのキャラクターの登録まで完了したら、ゲームを探す時間です。Pathfinder Society のゲームを探すには様々な方法があります。paizo.com/pathfindersociety の右側のサイドバーの中にある「Find Events in Your Area」というリンクをクリックして、郵便番号と行動圏の半径を入力する事で、近郊で開催される登録済みのゲームを見つけることが可能です。また、Pathfinder Society の掲示板をローカル・ゲームを始めるか探すために使用することもできます。また、地元のゲームストアや書店に Pathfinder Society のイベントを開催していないか訊ねてみるのもよいでしょうし、地元の店でゲームが始められるよう進んで協力するというのも手でしょう。最後の方法は、PaizoCon や Gen Con、Origins Game Fair、Dragon*Con、San Diego Comic Con などのような有名なゲーム・コンベンションで Pathfinder Society Organized Play のイベントが開催されていないか確認する事です。

加えて、Pathfinder Society ではオンラインでのゲームも認めています。オンライン・プレイでの遊び方にはいくつかの異なる点があります。Play-by-Post(訳注: BBS 上で進めるセッションのことです)や様々なオンラインでのゲーム・ツール、ウェブカメラとボイス・チャットを利用して遊ぶこともできます。あなたのゲームマスターが(ファックスやスキャンなどで)必須となる文章業務を行う事ができる限り、Pathfinder Society Organized Play ではオンラインプレイを認めています。Society Organized Play の掲示板をチェックすれば、活発に活動している世界中のオンライン・プレイグループについての情報を得る事ができるはずです。

Organized Play Quirks

もしあなたがペン&ペーパーRPGゲーム(訳注: オンライン等ではない通常の TRPG のことです)のベテランであるなら、今まで行ってきたキャンペーンと Pathfinder Society との間には何点か相違点があることに気付くでしょう。最も特徴的なのは、Pathfinder Society には経験点報酬は存在しない

少なくとも従来のパターンのそれは存在しない、ということです。あなたとあなたの Pathfinder 仲間がダンジョンの最奥で邪悪なクレリックを打ち破ったとしても、あなた達は敵の脅威度とパーティーの平均レベル(APL: Average Party Level)との比率で得られる経験点を獲得する事は無いのです。その代わりに、あなたは遊んだシナリオ(これについては後述します)ごとに 1XP を獲得し、3XP でレベルアップします。この点については Chapter 9 でより詳細に解説しています。

Pathfinder Society Organized Play では、プレステージ・アワード(PA: Prestige Award)という新しい

数値の記録も行ないます。PA とは、Pathfinder Society の任務または冒険において、選択したファクションの課すさまざまな任務を達成することにより、あなたがそのファクションから得られるものです。PA は所属するファクションにとってのあなたに対する名声や信頼など、あなたの価値を表しています。また、あなたのキャラクターが新しい(魔法や通常の)アイテムを購入したり、所属するファクションが通常より多くの装備品を提供してくれる能力を示す値でもあるのです。シーズン 1 から開始する場合、全てのシナリオには 2PA を獲得する機会が含まれています。機会のうち 1 つはあるアイテムを見つけるか、特定の NPC と機密事項について会話するといったような簡単な(または普通の難易度の)任務ですが、もう一方の機会は高難易度の<Diplomacy/交渉>判定や厳重に護られているアイテムの奪取など、極めて難しい内容となっています。Pathfinder Society Organized Play において、あなたが獲得した PA はより良い、強力なアイテムの購買力に直結するので非常に重要な要素と言えます。PA は一時的な利益に費やす事も可能です。PA を消費し、それを記録する方法については Chapter 11 で詳細に解説しています。

装備とマジック・アイテムは、あなたが行っている通常のゲームで考えているよりもはるかに厳重に Pathfinder Society によって管理されています。この Society のシェアード・ワールド的な側面からすると、我々は様々な場所で実施される全てのゲームのバランスを公正に保たなければならないからです。そのために、あなたのキャラクターレベルに応じて装備品や収集品の売買に制限を設けました。また、その中には Pathfinder Society が禁止しているアイテムがいくつか存在しており、それについては後の Chapter で触れています。装備を獲得するルールは Chapter 9 に載っています。

これはシェアード・ワールド・キャンペーンである以上、Pathfinder Society Organized Play 以外のものに由来する装備、呪文、クラス、プレステージ・クラス、特技などは Pathfinder Society Organized Play では使用することはできません。唯一、『Pathfinder RPG Core Rulebook』と『Seekers of Secrets』、Chapter 13 に掲載されているものだけが許可されているのです。このルールに対しての例外は存在しません。Pathfinder Society Organized play キャンペーン以外の冒険の記録や、その他の書類を我々は認めていません。Pathfinder Society Organized Play のためのキャラクターは Pathfinder Society 以外で実施されるいかなるキャンペーンにも使用できないことを忘れないで下さい。

恐らく、Pathfinder Society Organized Play において最も異なる点は、あなたは自分のキャラクターについて正確な記録を残さなければならないということでしょう。あなたがしなければならないのは、きちんと整理された正確なキャラクター・レコード・シートを保持しておくことだけではなく、各シナリオ終了時にクロニクル・シートを受け取るということもあります。これらのクロニクル・シートは順番に並べ(私たちは 3リングバインダーの使用を推奨します)、あなたのキャラクターの全ての経験と知識を纏めておかなければなりません。シートを無くしたり、シートの記録が正確でなかったりした場合、それはあなたのレベルや装備、所持金と所属ファクションにおける PA に影響を及ぼすこととなります。

クロニクル・シートは無くさないように、ぬらさないように、そして正確であるようにしてください！

How to Convert Your 3.5 Pathfinder Society Character to PFRPG

多くの方が Pathfinder Society のプレイテスト期間だった Season 0 から Pathfinder Society Organized Play を始めてくれました。まずお礼を述べさせていただきます。「ありがとうございました！」あなたのプレイとフィードバック、そしてゲームへの参加は Pathfinder Society Organized Play のためのこの文書(Ver2.1)をまとめるうえで大きな助けになりました。

あなたは自分の 3.5 版のキャラクターが Pathfinder Roleplaying Game へのシステム変更に伴い、「どうやって俺のキャラクターをコンバートすればいいんだ？」と思っているかもしれません。答え：「とても簡単です！」下記の簡単な 3 つの手順が、現在 3.5 版の Pathfinder Society 用キャラクターを PFRPG 用に更新するためのステップとなります。

2009 年 8 月 13 日以降に開催される全てのセッションにおいて、Pathfinder Roleplaying Game を遊ぶためにはキャラクターを更新しなくてはならない点に注意してください。Season 0 で使用していた 3.5 版のキャラクターを使用することはもはやできなくなりました。また、あなたは自分のキャラクターを下記の指示に従って更新しなければなりません。さもないと、あなたのキャラクターはプレイに使用することはできません。

Step 1 : Note Your Level, Name, and Faction

例を挙げると、もしあなたが 7Lv のクァディラ (Qadira) ファクションに所属するバーバリアンであれば、あなたが 7Lv でクァディラ・ファクションの一員であることと、(Paizo.com での登録の関係で)現在と同じ名前のみを記録し、他は全て(装備や所持金も含めて)無視してください。また、ノートにはもう一点重要なことを記載します。例えば、(21 シナリオを攻略したことによって)7Lv に到達しており、さらに 1~2 本のシナリオをクリアしており、まだ 8Lv には到達していないものの、1~2 本のシナリオをクリアすることで到達する、といった内容です。このコンバージョンによって、シナリオの「クリア本数」による XP を失うことはありません。

Step 2 : Make a New Character at Your Current Level

Chapter 4 のキャラクター作成の手引きに従ってあなたの旧キャラクターと同じ Lv のキャラクターを作成してください。Step 1 の例を続けて使用しますが、あなたは 7Lv のクァディラ・ファクションに所属するどのようなキャラクターでも作成することができます。あなたの 3.5 版のバーバリアンに愛着があるでしょう。が、新しい PFRPG では何か別のクラスをしたいのではないのでしょうか？問題はありません！7Lv のウィザードでも、ローグでも、ウィザード 5/ファイター 1/エルドリッチ・ナイト 1 でも作成して構わないのです。重要なのは、以前と同じレベルのキャラクターであるということと、以前と同じファクションに所属していること、そして貴方の名前が変わっていないということなのです。

(Table 1.1) Pathfinder Society Wealth Conversion Table

Level	Wealth (GP)	Max Value (GP)
[1-2 scenarios]		
1 scenario	500	250
2 scenarios	750	375
[Level 2+]		
2	1,000	500
3	3,000	1,500
4	6,000	3,000
5	10,500	5,250
6	16,000	8,000
7	23,500	11,750
8	33,000	16,500
9	46,000	23,000
10	62,000	31,000
11	82,000	41,000
12	108,000	54,000

(Table 1.2) Pathfinder Society Prestige Award Conversion Table

Level Range	Prestige Adjustment
1-4	Add +1 to your Prestige Award total
5-6	Add +2 to your Prestige Award total
7-8	Add +4 to your Prestige Award total
9-10	Add +6 to your Prestige Award total

テーブル 1.1 を参照して、あなたの新しいキャラクターの新しい財産と、3.5 版のクロニクル・シートの記録を元に、コンバージョンの間に使用できる最大価格を決定します。計算上では、レベルごとの財産は 3.5 版より Pathfinder の方が多くなるはずですから、あなたは古いキャラクター・シートに基づいて自分の財産を決めようとは思わないでしょう。ほぼ全ての場合において、あなたが受け取るこのシステムでの装備品購入充当額は、現在の装備の合計価格よりも大きくなるはずで、(テーブル 1.1 の)最大価格は、あなたが購入可能なアイテムの最大価格です。もしこれが 2,000gp だった場合、コンバート作業中に単品でこれを超える価格のアイテムは何も購入する事はできません。この最大価格は常に購入可能となっているアイテム(Chapter 9 を参照してください)には適用されない点に注意してください。この制限は、それ以外のマジック・アイテムや装備品の購入に対してのみ適用されるのです。Pathfinder Society Organized Play を通して、最大価格は購入に関するガイドラインに従いますが、あなたの PA の合計によっては新しい値が設定されることとなります(Chapter 10 を参照してください)。クロニクル・シートはキャラクターに対して通常より早い段階でのアイテムの購入を許可することもあります(Chapter 9 を参照してください)。

特記：ここまでに記載してきたあなたのキャラクターの再作成は、その時点までに獲得していたアイテムと財産を全て放棄し、同じ名前、同じレベル、同じファクションに所属する新しいキャラクターを

作成することを意味しています。あなたはテーブル 1.1 のガイドラインを用いて装備品や武器、防具、マジックアイテムなどを新たに購入しなければなりません。多くのアイテムの価格や名前、効果が変更されたため、単純に現在保有しているアイテムを移行することはできないのです。

Step 3 : Adjust Your Prestige Award

Season 1 の PA のシステムに移行するにあたり、全てのキャラクターは現在のレベルに応じた PA の合計値を、現行のシステムにより正確に対応するように調整しなければならなくなるでしょう。詳細についてはテーブル 1.2 を参照してください。

CHAPTER 2: THE WORLD OF GOLARION

What is Golarion?

Golarion(ゴラリオン)は Paizo Publishing 社の Pathfinder Chronicles Campaign Setting におけるホーム・ワールドです。Golarion では、失われた予言の時代が世界を捉え、果てしない混乱、現実世界の破壊、悪魔信仰の高まりと永遠に続く戦争の脅威をもたらしています。しかし、今はまだ全てが失われたわけではありません。暗黒の時代は、冒険と、そして語りつくせぬほどの英雄的行為を行なう機会を与えてくれるのです。Pathfinder Society の一員としてみれば、このような暗黒時代は Golarion の歴史における最も素晴らしい時代なのです。世界を放浪し続ける探検家や、世界で最も深いダンジョンに挑む探求者、あるいは単に学識のある紳士でもいいのですが、そのような人物となって世界中の大陸を旅して回り、偉大な知識や力を追い求めるには。

Absalom

Pathfinder Society Organized Play の拠点は繁栄している巨大都市、Absalom です。Absalom は世界中で最も有名な都市であり、既知世界の中で最も大きく最も裕福な都市であることを誇っています。神話によれば、Absalom は “The Last of the First Humans” Aroden そのひとによって創設されたと言われています。彼は海の深奥から Starstone を引き上げ、現在それが安置されている都市の心臓部に残していったのだ、と。すなわち、Absalom は神話の一部として今に生きているのです。Absalom は “Eye of Inner Sea” と呼ばれる Isle of Kortos に存在している最も大きな自然港の中に位置しています。これは、何十もの主要航路を支配することに繋がっており、その全ての航路において非常に重要な停泊地となっています。商業、戦略、そして宗教的にも重要な拠点である Absalom は “City at the Center of the World” という称号を与えられています。

当然、この都市は征服者を自負する者達の注意を惹き付けましたが、有史以来攻略に成功した者は 1 人も存在していません。Absalom の市壁の外側には、何十もの攻城兵器の残骸が散乱しています。また、Absalom の港には沈没した軍艦のマストや船体が障害物となっているため、安全に都市の棧橋に到着す

るために船員による絶え間ない監視が要求されるのです。

生き神となった Aroden が Inner Sea の海底から Isle of Kortos を浚い、Absalom を創設したとき、新たな都市に住ませるために近隣諸国から賢く勇敢な者を呼び集め、彼らに何人も Starstone を動かすことのないよう護りぬくことを命じたのです。貴族や商人、冒険者達が都市に住み着きました(特に Osirion や Thuvia、Cheliox、Andoran、Taldor、Qadira から来た者が多かったと言います)。都市の文化にはこの全ての国家のものが色濃く残っており、各国家からやってきた貴族達の家々は、それぞれ出身地の特徴でそれと見分けられるのです。一般の人々は更に広汎な文化圏を代表していました。Mordant Spire のエルフたちから Tian の交易商、別次元界からの旅人さえその中には含まれていました。その結果、この都市を訪れた者が適切な場所を知っている限り、Golarion の全ての地域から集まった食べ物や歌、衣装などを見出すことができます。Absalom の通りで見つからない品物は存在しない、と半ば本気で囁かれるほどなのです。

Absalom についての詳細は『Pathfinder Chronicles Campaign Setting』か『Pathfinder Chronicles Guide to Absalom』を参照してください。両方とも paizo.com のオンラインストアか、地元のゲームストアや書店でお求めいただけます。

訳注 1: Aroden は “The Last of the First Humans”、“The Last Azlanti” と称される秩序にして中立の神格です。また、純血の Azlanti の最後の 1 人でもあります。

訳注 2: Azlanti は、今や記録の中にしか存在しない古代人種のことです。初めて文明を生み出した人類でもあり、半ば神話の領域に属しています。The ancient empire of Azlant を築いた人々であるため、Azlanti と呼ばれています。彼らの版図は現在 Azlant と呼ばれている大陸全土に及んでいましたが、“Earthfall” によって大陸が沈没してしまいました。そのため、彼らの文化についてはほぼ全てが謎に包まれています。この失われた文明の生き残りが Inner Sea の湾岸に非難し、建設した国が Taldor だと言われています。また、Chelax も Azlanti の血と魂を受け継いだ直系の子孫であると主張しており、両国は自らが Azlanti の直継であることを証明する遺物を追い求めています。

ABSALOM	
Alignment:	N
Capital:	Absalom (303,900)
NOTABLE SETTLEMENTS	
Diobel (4,850), Escadar (11,700)	
GOVERNMENT	
Grand Council composed of representatives from several major noble houses and religious groups. The greatest of this council, called the primarch, enjoys a wide range of powers.	
LANGUAGES	
Common, Osiriani, Kelish	
RELIGION	
Abadar, Iomedae, Aroden, Norgorber, Cayden Cailean, Nethys, Sarenrae, Calistria, Shelyn, Irori	

The Pathfinder Society

Pathfinder Society は 400 年以上存在しています。その歴史は勇敢な英雄の勇気ある功績で彩られており、Inner Sea の人々を魅了し続けてきました。メンバーにはトレジャー・ハンターや探検家、盗掘屋、歴史学者、それに放浪者などがいて、彼らは皆世界の果てまで旅をして、世界を滅ぼす力を秘めた失われた遺物や神代より以前から存在する謎の答えを求めます。彼ら英雄たちは蔦に覆われたジャングルの遺跡や山頂に雪を頂いた孤峰、太陽に灼かれた砂漠の熱砂に勇敢に立ち向かい、悠久の時によって隠された墳墓や記念碑を探し出してきました。

特に重要な発見をしたときや冒険が完了したとき、Society メンバーは自分達の功績の記録を上司である Venture-Captain に提出します。すると Captain 達は提出された書類を Pathfinder Society の Masked Leader 達に送る前に、正確性についてチェックします。Masked Leaders of Pathfinder Society とは、Society を運営する 10 人の経験豊富な Pathfinder たちのことで、秘密めいた Decemvirate(十人委員会)と呼ばれています。彼らの指示はきわめて巧妙精緻であり、個々の Pathfinder たちは自分が自らの意志で行動していると思いついていますが、実際には Pathfinder たちは件の 10 人の意志によって行動しているのです。

Society は正式な定款のようなものは定めていませんが、ある一般的な行動規範の遵守が全てのメンバーに対して求められており、これに違反した行動が報告されれば、それは組織からの追放の根拠となります。最も重要な 3 つの規範を以下に列挙します。

探索： Pathfinder たちは遠方の地へ旅立ち、隠された秘密を明るみに出し、世界に秘められた歴史を繋ぎ合わせるべし。その過程で知識を深め、Society の評価を高めること。未知の領域を旅し、常に素晴らしい神秘を探す事を奨励する。

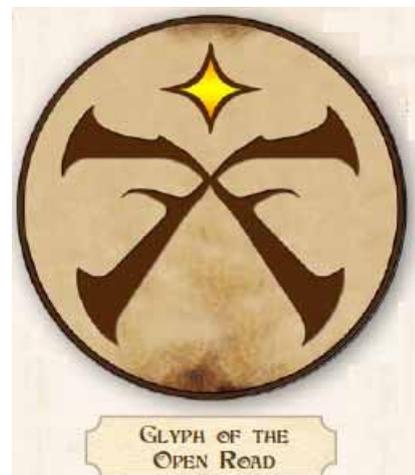
報告： 冒険の間、Pathfinder たちは詳細な手記と地図、そして功績を記した詳細な記録を残すべし。任務完了時、記録の写しを自らの上司(各地域の Venture-Captain)に提出し、Venture-Captain は(必要であれば占術を使用して)提出された書類を完全に分析すべし。特に著しい功績は Absalom の Decemvirate に提出される。Decemvirate は不定期に刊行される Pathfinder Chronicles を編集し、提出された報告の中でも素晴らしい物語を掲載する。発行された Pathfinder Chronicle は Venture-Captain たちのもとへ配送され、各地の Pathfinder の手元へと届くのだ。

協力： Society はいかなる道徳的責務をもメンバーに負わせることはない。よって、メンバーの種族、信仰、加入動機を問うことは無い。いついかなる時であっても、Pathfinder Lodge は悪魔を召喚するシェリアクス人(Chelaxian)やアンドーラン人(Andoren)の自由戦士、古代の遺品の魅力に取り付かれたオシリオン人(Osirian)の死霊術士、友好的なタルドール人(Taldan)の談話師たちを受け入れるだろう。Pathfinder たちは他メンバーの権利を尊重し、援助の手を差し伸べるとき以外は互いの事情には踏み込むことのなきよう。Pathfinder Society についてのより詳細な情報を得るには、現在刊行中の『Pathfinder Chronicles Campaign Setting』か『Pathfinder Chronicles: Seekers of Secrets』を参照してください。

The Pathfinder Lodge

ほとんどの Pathfinder たちは富と冒険を求めて世界中を歩き回っており、ひとところに落ち着くのは次の悪事の計画を練っている間、あるいは古代の遺跡の財宝と秘密を完全に探索し尽くしたときだけです。

しかし、Pathfinder にはもう一つ、別の部門に属する者達があります。このグループは一般には知られていませんが、組織の発展には欠かすことのできない部門なのです。Venture-Captain たちはこのグループに属しており、担当地域の業務を統括しており、部隊や従者、召使、護衛団を擁する重要幹部なのです。彼らは通常、自らの Pathfinder Lodge を拠点としています。ここは文章業務を行ったり計画を練るための簡素な家であり、Society の支部でもあるのです。また、時折さすらいの Pathfinder に一時の宿として提供される事もあります。Absalom の Grand Lodge は他の Lodge とは一線を画しています。大陸中の街に存在している下位支部は、自分達の目的を隠すために商館や一般家庭に擬装することがあるのですが、それらとは違い、Grand Lodge は堂々とその威容を誇っています。しばしば地図の羅針図や本の装丁に隠されていて、Pathfinder Society からひそかに承認を受けていることを表すのに用いられる The Glyph of the Open Road が、ここでは Absalom の中心に位置する砦壁の門の上に燦然と掲げられているのです。都市創設の頃まで歴史を遡る事ができる 7 つの堅牢な要塞を砦壁が囲っています。おそらくは絶えて久しい貴族家の屋敷が忘れられた統治機関の要塞だったのでしょう。400 年もの間、この要塞は Pathfinder たちの本拠地であり、Decemvirate の居座であり、伝説と組織の財宝が集積される伝説的な宝物庫でありつづけています。



The Pathfinder Chronicles

Pathfinder Society と繋がりの無い無名の学者や盗掘屋たちは世界の謎を解き明かす偉業に何ら貢献しない愚鈍なならず者に過ぎません。彼らは財宝の裏に隠された来歴 滅亡した種族の文化や歴史に対する研究などを全く気にせず、記録を取ることもせずに売却してしまうのです。この点こそが、Pathfinder たちが特別な存在である理由なのです。Chronicles は Society の功績 何世紀にも渡って集められた勇敢な業績を記録し、組織全体で共有するための書物です。ほとんどの巻は、地図や罫の図説、非常に豊かだったり、あるいは非常に失われる危険性の高い

場所についての詳細な説明をぎっしり記載したものです。普通のトレジャーハンターや奇怪なカルティスト、そして裕福なアーティファクト蒐集家たちはこの刊行物の写しを入手するために最善を尽くすため、数冊のセットが一般市場に流れた時は数千 GP の値がつくことも珍しくありません。全ての Pathfinder たちは、いつか自分の功績が Pathfinder Chronicles の特集記事となって永遠に残ることを熱望しています。

CHAPTER 3: FACTIONS

現在、それぞれ国家を母体とする謎めいた 5 つのファクション Andoran、Cheliox、Osirion、Qadira、Taldor(アンドーラン、シェリアクス、オシリオン、クァディラ、タルドール)が Absalom を支配しようと、秘密裏に緻密な暗闘を繰り広げています。これらの古くから続く強大な 5 ヶ国は時代によってパワーバランスが変動することはありましたが、長い間 Absalom の国際情勢における主要なプレイヤーであり続けています。4,709 年現在、彼らは“City at the Center of the World”における権勢が互角であることに気付きました。各国が行っている都市を支配化に置くための政治的・経済的な措置は絶妙なパワーバランスで釣り合っているのです。それぞれの国が Absalom を取り込みたい理由はそれぞれ違いますが、彼らの最終目的は同じです。いつの日か、この暗闘を制して Inner Sea において最も戦略的に重要な位置を占める巨大商業都市を支配化に置く日が来ることを望んでいるのです。

Absalom に存在するファクションは、長い間お互い憎み合っていました。彼らの歴史は血腥い闘争と残忍な圧制と抗争に彩られているのです。新たな季節が訪れるごとに、新たな機会が生まれるのです。Absalom に吹く風は熱く激しく、そして何の予告もなくその風向きを変えるのです。あなたは Cheliox の悪魔学士や勇敢な Andoran の自由戦士か、ベールに隠れた Qadira の放浪者か、はたまたファラオの血を引く Osirian か、Taldor の若き刃なのでしょう。賢明な選択をしてください。なぜならば、あなたの行動が Golarion の運命を変えるかもしれないのです！

Faction Basics

あなたは特定の任務を完遂することで、所属するファクションの中で勇名を馳せませす。Season 1 では、各シナリオには所属するファクション毎に任務が 2 つ設定されています。これらの任務は全て、完遂されることによってあなたのファクションに他の 4 勢力に対する僅かな優位を与えます。シナリオの中で、所属ファクションからあなたに依頼があるかもしれませんが、それは犯罪王の死を確認することであったり、罪の無い商人を襲撃から守ることや誘拐された子供を救い出すこと、密書を届けることや暗殺の阻止、私略船の免状を探し出すことであったりします。任務の内容はともかく、良い結果を出せばあなたとあなたが所属するファクションは任務ごとに 1 ポイントの Prestige Award(PA)を獲得することができます。

あなたの獲得した PA の総量が増えるに従って、

あなたのファクションはあなたの優れた働きに対し、報酬をどんどん増加させていくという方法で報いてくれるでしょう。Chapter 10 において、あなたの Pathfinder の PA が増加するにつれて新しいアイテムや報酬を得る事ができるようになる新たに拡張されたシステムのルールを確認することができます。それに加え、今や PA はあなたが望むときに所属ファクションの援助を引き出すために使用できるようになりました。最後に、PA の合計値はあなたが購入可能なアイテムの価格に影響を及ぼすようになりました。そのため、獲得した PA の総計はキャラクター・レコード・シートの中で最も重要な内容の一つとなったのです。

Faction Secrecy

Pathfinder Society の指導者達は、Pathfinder たちが Absalom をめぐって繰り広げられている暗闘に参加することに難色を示していますが、彼らが命令に従って仕事を完遂し続けている限り Society 内部に入り込んだファクションの存在を黙殺しています。Society 内部に入り込んだ者の内、もっともファクションに忠実なものは自分達で派閥を形成し、同じファクションに属するもの間でのみ情報を共有しています。しかし、中には自分達の忠誠が何に向けられているのかを誰が知ろうとお構いなしたり、自分がなぜ Society に参加して誰のために働いているのかを明けてバラしてしまうものもいます。Society では前者は完璧に無視されており、後者は注意の足りない愚か者として見下され、馬鹿にされています。

Society 指導部がファクション勢力の加入を黙認している以上、対抗するファクションの Pathfinder たちは決して争いを表だって行なったり、卑劣な暗闘による確執のために Society の三原則を破ったりすることはありません。そんなことをしてしまえば、Society 内部に入り込んだファクションは必要とあらば暴力をもって 息の根を止められてしまうでしょう。このため、各ファクションのリーダー達はメンバーに理由の如何に関わらず戦端を開くことは許されない、それは Absalom を手中に納める障害になると通達しました。

Rumors

4,709 年後半、暗闘が拡大する条件が整ったという噂が Absalom 中を駆け巡りました。ここには書き出せないほど多くの国々の名前が人々の口の端にのぼりました。その国々は Absalom の覇権をかけた戦いに参加する意思を固めたのだと。このことが Pathfinder Society とファクションに所属する Pathfinder たちにとってどのような意味を持つのか、それは誰にも分からないことなのです。

Choosing Your Faction

全てのファクションは独自の歴史と文化、流儀と特徴を有しています。Absalom の覇権をかけた暗闘にもファクションごとの手法があり、Pathfinder たちに提供するサービスもそれぞれ異なっています。ファクションを選択することは、キャンペーンに参加するキャラクターのクラスや種族を選ぶことと同じくらい重要なことで、あなたの Pathfinder と特定の国家を運命共同体にすることなのです。所属するファクションを選択する前に、各ファクションについての説明を熟読し、最も面白そうなファクションを

選択してください。種族と同様で、一旦選択した後に変更することはできませんので注意してください。最後に、あなたがどのファクションを選択したとしても、その国出身のキャラクターで遊ばねばならないということはありません。Ulfen のバーバリアンが Taldor で、Thuvian のウィザードが Cheliox で、Mwangi のレンジャーが Qadira で活動することは、全て実行可能な選択なのです。

Character Class versus Faction

一部のクラスについては、あるファクションでのプレイが他のファクションでのプレイよりも困難になるという事態が生じます。後述のファクション一覧の中で、私たちはあなたがファクションを選択する前に、各ファクションに相応しいクラスとプレイしづらくなるだろうクラスについてアドバイスを送っています。これは決して厳密に適用しなければならないルールではありません。もしあなたが Cheliox ファクションに所属するパラディンに関して素晴らしいアイデアを持っているのであれば、そのキャラクターを遊んで一向に構いません。ただ、あなたがファクションの目的を達成するのが、普通よりほんのちょっと難しくなるのだという認識は持っておいてください。

Faction Alignment

最後に、各ファクションは独自のアライメントを有してはいますが、これはそれぞれのファクションがどのような道徳的立場にいるかという一般的な情報を与えるためのものであり、あなたのキャラクターがファクションのアライメントに似たアライメントを選ぶことを強制するものではありません。Pathfinder Society Organized Play では Evil のキャラクターは許可されていないため、Cheliox ファクションに所属するキャラクターはアライメントを LE にすることはできません。しかし、Evil でさえなければ他のどのようなアライメントを選択することができるのです。同様に、Andoran は NG ではありますが、Andoran ファクションに所属するあなたのキャラクターは Evil 以外のどんなアライメントでも選択することができます。



Andoran ファクションは敵を内部から攻撃します。彼らは敵の内部にいる反体制派や自由のために戦う戦士、革命家を見つけ出し彼らが圧制者を打倒するのに必要なだけのもの 秘密裏の援助、装備、知識、そして資金 を提供します。Andoran ファクションのメンバーに課せられる任務は、他のファクション内に潜む反体制派を援助する内容である傾向がありますが、支配者の権力を揺るがすのに役に立つことであれば何であれ Andoran(アンドーラン人)にとっては行動する価値のある理由となるのです。

Goal : Freedom from Tyranny

Andoran は、かつて自分達を支配していた専政帝国

を打倒したことがあります。彼らは奴隷制度は廃止されるべきであり、人間を売ったり買ったりするのは厳しく罰せられるべきであると考えています。彼らは世界の暗部を自由の松明で照らし出し、神秘主義と悪魔信仰と恐怖を払おうと考えています。

Alignment : NG

Andoran ファクションのメンバーたちは、命令があるとなかろうと正義と善行を実行します。彼らは抑圧や圧政者からの解放を求めている者達に対しては特に献身的に援助します。彼らは王や女王、皇帝や独裁者は必要ないと考えていますが、自由のメッセージを広めるために彼らについて働くこともあります。Andoran ファクションのメンバーたちは、民衆のため正義と善行を疑いなく実行します。

Faction Leader : Captain Colson Maldris

“Eagle Knights of Andoran” は自由の擁護者です。彼らの国の誇りを象徴する勇敢な戦士たちは、何十年もデヴィルやモンスターと戦い続ける事に一生を捧げています。Colson Maldris は頻繁に外での任務に就いて、自分の Greatsword を奴隷商と圧政者の血に浸したいと望んでいます。しかし、騎士団は彼を異なる用途に抜擢したのです。かつて、Maldris は謎に包まれた Grey Corsairs(灰色海賊団)のメンバーとして、軍艦<Trident>号で勇敢に乗船勤務を果たしました。23 隻の奴隷商船を Inner-Sea の底へ沈め、彼のフリゲート艦(役注: 帆走快速軍艦)の甲板で薄汚い Gnomish Slavelord の Pasha Palrathgra との一騎討ちで、相手を血の海に沈めました。Maldris は “Golden Eagle” の肩章を付けることが許された者たちの中で最も若いメンバーでした。彼に贈られる賞賛と戦果は、彼より年長の Eagle Knights の誰よりも光り輝いています。恐らく、このことが彼を Absalom に赴任させたのでしょう。その明けの明星の如き活躍が同僚の Eagles の妬心を買ってしまったため、Maldris は同僚達によって、執念深い敵がナイフを研ぎ澄まして待ち構えている場所へ送り込まれてしまったのだという噂が、まことしやかにささやかれています。

Good Class Choices

Cleric, Druid, Paladin, Ranger

Challenging Class Choice

Barbarian



CHELIOX

Chelaxians(シェリアクス人)は誘惑と苦痛をもたらす達人です。彼らは敵に援助と富と栄光を約束しては屈服させるものの、実際は無慈悲な苦痛と地獄の業火の中に彼らを留め置くのです。Cheliox ファクションは他勢力に対して後者暗い取引で誘惑し、勝利を掴もうとします。シェリアクス人は肉欲、権力、

富、虚栄心の全てを提供することで、全ての男性が持つ罪深い本能を満足させて屈服させるのです。敵が誘惑に屈しないのであれば、苦しめることで目的を達しようとしています。Cheliox ファクションの任務の多くは、実直な人々を薄暗い悪徳へ引きずり込む必要があります。しかる後に帝国に忠実な駒として働かなければ、彼らの罪を暴露すると脅迫するのです。太古の昔から、悪魔の策略は男性の魂を要求し、その見返りとして彼らはAbsalomを支配しようとするシェリアクス人に協力しているのです。

Goal : Rule of Law over All

シェリアクス人たちは Asmodeus の法を Golarion 中に広げる計画を立てています。彼らは混乱に秩序をもたらし、自由や自立といった厄介な概念を抑えて、奴隷として支配されたがる壊れた魂の持ち主だけを残そうとしています。彼らは世界は秩序によって支配されるべきだと考えています。定命の存在はより偉大な存在の前にひれ伏すべきだと。法と秩序こそが Golarion を本来支配すべきものであり、Inner Sea 湾岸に住まう衆愚がこの純然たる事実を理解できないのであれば、連中は炎の奔流の前に滅び去るでしょう。

Alignment : LE

Cheliox ファクションのメンバーたちは、現地の法がいかに無慈悲なものであろうとも、その範囲内から逸脱しないものを好みます。また、彼らは強い忠誠心や伝統、秩序を好みますが、自由や尊厳、生命については全く注意を払いません。彼らは規則に従って遊びますが、そこには思いやりや良心、そして慈悲の心は含まれていないのです。彼らは全員が支配する側に立ちたいと考えていますが、同時に全員が支配側に立つことはできないし、低い階級に甘んじていられるわけでもないこと理解しています。彼らは法や約束を破ることを憎み、そのようなことをする者を非難します。

Faction Leader : Paracountess Zarta Dralneen

Zarta は Absalom での役割を楽しんで果たしています。彼女は都市生活とは即ち犯罪の温床であると悟っており、Golarion で最も巨大な腐敗の巣窟での生活を満喫しています。彼女は敵対する者の魂を墮落させるために、自分の美しさと悪魔の力を用います。Zarta は普段、教養のある貴婦人を装っており、特に Cheliox の公務で現れる際はそれが顕著になります(彼女の Absalom における表向きの顔は、腕利きの外交官なのです)。しかし、常に彼女の官能的な眼差しの奥では、魂を破壊するほどの罪悪の翳が踊っているのです。また、彼女が保有する別荘で繰り広げられる歓待は大変なもので、悪徳のほぼ全てが繰り広げられる様はいつそ伝説的とさえ言えます。実際、密かに招待されることを切望する者は絶えません。

Good Class Choices

Barbarian, Cleric, Rogue, Sorcerer

Challenging Class Choice

Druid, Paladin



OSIRION

今世紀に至るまで Inner Sea の他国家は Osirion を被征服民による無力な国家であると考えていました。Osirion はまさしく何も持たない国家であったのです。Ruby Prince が玉座に着いて以来、Osirion は国力を蓄えつつあり、Inner Sea に覇権を唱えるために懸命に準備を整えています。Osirion ファクションにおけるほとんどの任務は、彼らに敵対する勢力の権力基盤を静かに蝕んでいく目的を持っています。Absalom での Osirion のエージェントは、囁きや毒を含んだ計画でもって不和の種を植えつけるのです。抜き身の刃などは決して用いず、いかなる目撃者も出さずに。Great Emerald Sphinx のほとんどが Osirion の砂漠の砂の下に埋もれているように、秘密結社とファラオの玉座に忠誠を誓ったスパイ達によって国力が注意深く隠されているのです。Absalom が Osirion の掌中に収められたその時こそ、Khemet 世は自らを父祖の血を引くファラオであり、Osirion の第二の黄金期が訪れたことを宣言するのです。

訳注 : Ruby Prince = Khemet 世です。

Goal : Power through Knowledge

かつて、Ancient Osirion のファラオ達は人智を超えた奇跡を起こしました。彼らは敵を滅ぼすために強力な魔術的疫病を創造し、神格の魂さえも捕えることが可能な巨大なモニュメント群を建設したのです。他の勢力など、無意味な政治的気まぐれや経済制裁のような机上の空論に忙殺されるままにしておけばよいのです。Osirion は祖先の遺産である強力無比なアーティファクトを再発見したいと考えており、Cheliox のような攻撃的な国家によって奪われることを防いでいます。これらの力が彼らの手に戻ったが最後、何もかも Osirion の国境を侵すことすらできなくなるでしょう。

Alignment : LN

Osirion ファクションのメンバーはその土地の法と伝統や慣例の中で行動します。軍や組織は最優先され、特にそれが Osirion の失われたアーティファクトを回復することに関係して動くのであればなおさらです。彼らは自律することの正当性を信じており、容姿や身嗜みや知識、軍事的あるいは魔術的な業を高い水準で身につけることを自らに課しています。彼らにとって秩序だっていることは全てであり、強力な中央政府だけが人々の安全と生計と繁栄を保障してくれる唯一無二の存在であると考えています。彼らは忠実で高潔な人々ですが、改革者のような大それた熱意には欠けています。

Faction Leader : Amenopheus, the Sapphire Sage

Amenopheus は自らの血筋は古代の Jeweled Sage

まで辿ることができる」と主張しています。この Garundi(ガルーンド人)の老賢者は、長く黒い顎鬚を一本の三つ編みにし、銅のバンドでまとめています。彼は簡素な赤いローブを身に纏い、飾り気のない革のサンダルを履いてとりとめのない思索に耽りながら歩きまわっているか、面白い寓話を呟いているか、またはほとんどの人にとって単純に感じられるものの、深い含蓄を含んだ講義をしばしば行っています。不運なことに彼の恐ろしい面を知る破目になってしまった人々は、Amenopheus の刺し貫くような視線に恐怖し、また彼のローブの幅広の袖の中に、12本の強力なワンドが隠されていることを熟知することになります。Amenopheus の表向きの仕事は、Dremdhet Salhar という名の過度に肥満した Osirion 貴族の相談相手です。Salhar は Grand Council of Absalom の一員ではありますが、実際のところこの肥満体の貴族はあらかじめ Sapphire Sage によって精神に植えつけられた言葉以外を話すことは絶対にありません。賢者の本当の役割を知るものはごく少数に限られており、彼に仕えているエージェントの多くは、彼以外のスパイマスターのために働いているのだと考えています。

訳注:Garund(ガルーンド)は Golarion の南大陸のことです。

Good Class Choices

Bard, Monk, Rogue, Wizard

Challenging Class Choice

Barbarian



Qadira ファクションは、他の何物にも優先して交易・経済的な優位を求めています。彼らは敵対勢力による市場独占を打ち壊し、自分たちの力を大きくしようとする目論みでいるのです。彼らは、自分たち以外には誰も提供できないような製品や品物を提供したり、悪魔を奉じる Cheliox 人も恥じ入るほどの冷酷さで商競争を破壊するのです。Qadiran(クァディラ人)の任務は通常、商売敵をまごつかせたり中傷するものであったり、他国の商館の取引を破談に持ち込むなど、より大きな計画を含んでいます。

Goal : Total Market Control

世界は小さく、日々狭くなっていきます。力の源は交易にあるのです。Qadira の交易艦隊が港を支配するにあたって、Grand Council of Absalom の席に誰が着くのかということに Qadira も無関心ではいられません。Qadira は Inner Sea の商取引を支配した

後に、敵国の財源を干上がらせる計画を立てています。債権を回収したり、他国の人々の需要を満たしてやったりすることこそが、Qadira の支配計画なのです。他国が東方に金を送るためにあくせく働いてくれている限り、総督は満足しているでしょう。

Alignment : N

Qadira ファクションのメンバーは、いい考えだと思ったことを実行します。彼らは善悪や秩序と混沌などといった概念には全く関心を持っておらず、その代わりに財産と蓄財の方法について考えています。彼らは善や法律などをきちんと守るような人柄ではなく、経済と商売が至上のものであるという歪んだ視点を持っている傾向があります。Qadira ファクション・メンバーの一部は善悪や混沌秩序について、究極的な視点からすれば、これらが一定の範疇に収められていない場合には危険なものになりうると考えています。彼らは中立を強く支持しており、最もバランスの取れた中道ことが成功への道なのだ」と主張する傾向にあります。

Faction Leader : Pasha Muhlia Al-Jakri

史上初の女性のパシャである Muhlia の父は Katheer の路上で香辛料を商っていたただの商人でしたが、不運なことに博打狂いだったのです。地元元締めが集金に来たとき、自分の代わりに Muhlia を売り払ったのです。Muhlia は娼奴として売られる予定でしたが、この恥ずべき未来に際して彼女は自分がいかに危険で、いかに役に立つ女であるか素早く示したのです。彼女は元締めの右腕といわれる人物にナイフをつきつけましたが、こんなことをしてはすぐに元締めに殺されてしまうだろうということに気付き、その場を逃げ出しました。そして翌日、元締めのライバルの首を袋に入れて戻ってきたのです。彼女は生まれつきの暗殺者であり、元締めは彼女に訓練を課すことにしたのです。Absalom は Muhlia の現在の任地であり、ここに着任するために彼女は pasha の地位を得ました。公的には、彼女はこの都市においてクァディラ人の交易商人の長たちが提出する取引目録を監督するコミッショナーの地位にあります。この書類に押印するだけの仕事はおそろしく退屈で、あまり精密にやっても仕方ないようなシロモノです。一方で彼女は、都市において総督の望みを叶えるために働き、Qadira の敵の経済基盤を叩き壊すために働く、腕利きの危険なエージェントたちからなる集団を組織しています。

Good Class Choices

Cleric, Fighter, Ranger, Wizard

Challenging Class Choices

Paladin



TALDOR

Taldor は自分の敵同士を互いにいがみ合わせることで、Absalom の支配権をつかもうとしています。誤解と心理戦が今日の風潮なのです。Taldan(タルドール人)の任務は Qadira と Osirion の間に古くから存在している敵意を爆発させたり、Chelifax と Andoran の間で起こった昔の戦争を再燃させることが目的であったりします。“狼に虎をけしかけてやれば狩人の仕事は完了している”とは、古くから Taldor に伝わる諺です。

Goal : Glory Once More

ちょっとした手違いと古くからの確執が、Taldor を磨き上げられた巨岩から小さなかけらにまで磨耗させました。帝国の目的意識をよみがえらせる鍵は、ばらばらになった Taldor のファクション 威厳に満ちた過去の栄光を再び見出すために不断の努力を続けているものたちを奮い立たせるような敵を見つけ出すことにこそあります。また、Absalom の政治の手綱を握ることが、Taldor を芯まで蝕んでいる消耗性疾患に対する特效薬となります。

Alignment : N

Taldor ファクションのメンバーは情熱に突き動かされて行動を起こします。その時々でよかれと思ったことを全て実行するのです。彼らは善悪や秩序や混沌などの概念を気にかけず、感情に左右されずに真の信念を示し続けます。彼らは善人にも悪人にもそれぞれ長所があることを認めており、どちらかを選択することが明白に自分の利益に関わる場合にのみ善悪のどちらかを選択するのです。どれほど想像をたくましくしたとしても、彼らは善の大儀を掲げることはありませんが、逆に言えば悪逆の徒になることもありません。Taldor ファクションのメンバーは、どのような状況にあっても偏見や強制なしにしなければならぬと思うことを為すのです。

Faction Leader : Baron Jacquo Dalsine

Taldor のエリートたちの一部は彼らの帝国が愚かしい末期に向けて突き進んでいることを認識しており、帝国全土が崩壊する前にそれを阻止しようとしています。Jacquo Dalsine は絵に描いたような Taldan の伊達男です。ほっそりとして紳士然とした Jacquo は、退廃的な Taldan(タルドール人)の洒落者の模範と言えるでしょう。しかし、Jacquo が宴を開き、詩を書かせれば右に出るものがない腕前を誇っているとすると、真実彼が好む芸術は、刃を用いてのもの。彼は Inner Sea でも有数の剣士の一人なのです。Jacquo にとって、政治と謀略のわざは、決闘となんら変わるものではないのです。偽装あり、接近あり、フェイントや回避、そして言うまでもなく稲妻のような素早い反撃まで、すべて両者に共通しています。Jacquo は Taldor を、敵の刃による死に向かってよるめき進んでいく病身の老いた決闘者であるとみなしているのですが、かつての栄光を再び手にすることができたならば帝国は強大な権勢を得るとい

とも理解しています。現在は、腐敗した帝国が己の足場を固めるのに必要な間だけ、Taldor の敵の刃を別の敵に向けさせることができるかが鍵となっています。いつの日か再び、老いた帝国は立ち上がり、剣を掲げ、その力で Golarion 中を震撼させるかもしれません。

Good Class Choices

Bard, Fighter, Rogue, Sorcerer

Challenging Class Choices

Druid

Factions in Play

Organized Play において対立するファクションに所属するというコンセプトは、一見協力することを阻害し、プレイヤー間の対立を煽っているように見えるかもしれませんが、Pathfinder Society のファクション・システムの真意はそのようなものではありません。遊ぶためにファクションを選択することは、あなたの Society 全体を通じた経験に一味加えるものなのです。これは、Paizo の Organized Play System と、通常の Pathfinder RPG のような他 System との間に一線を画すことに一役買っています。

プレイ中に、自分の所属しているファクションと任務を明らかにするかの判断は、完全にプレイヤーに委ねられています。私たちは(別ファクションがあなたの任務と PA を積極的・受動的に妨害してくることを防ぐために)あなたのファクションの任務は秘密にしておいたほうが良いとアドバイスしますが、ゲームの卓や他の場所で発生する事に関与するつもりはありません。私たちは敵対しているファクションのメンバー同士がお互いの目的を達成するために協力したという報告も受けています。また、私たちはこのようなことを駄目だと言うつもりはありませんが、全てのファクションが協力し合うことを奨めるつもりもまた無いのです。さもなければ、ファクション・システムという概念の面白みは少しかり小さくなってしまいうでしょうから。

Pathfinder Society が進行すると、プレイヤーは追加のキャラクターを作成して、リリースされた全てのシナリオを遊び続けたいと考えるかもしれません。プレイヤーが新しいキャラクターを作成する際、どのファクションを選択してもかまいません。たとえそれが最初の(もしくは 2 人目以降の)キャラクターが選択したファクションでなくても構わないのです。さらに、Pathfinder Society のプレイテストであったシーズン 0 の間、私たちはファクションを変更することができる案を検討してきましたが、現在ではそのオプションを取ることは禁止しています。一度あなたがキャラクターのために選択したファクションは、キャラクターが所属し、忠誠を捧げてきたものです。また、そのファクションを通して獲得された PA が装備の口上に直接関わってしまっている以上、敵対するファクションへ移ったキャラクターの信用も移行しなければならないのですが、それをどうすればよいのか、私たちには合理的なシステムを考案することができなかつたのです。

Pathfinder Society におけるファクションに関する遊び方に関する追加ルールについては、Chapter 5 を参照してください。

CHAPTER 4: CHARACTER CREATION

この Chapter は、あなたが Pathfinder Society Organized Play 用に自分のキャラクターを作成するために知っておかなければならないことが全て記載されています。キャラクター・シートのサンプルについては 34~35 ページを参照してください。新しい Pathfinder Society のキャラクターは全員、1 レベルからプレイを開始します。

Step 1 : Choose Your Faction

Chapter 3 の各ファクションの説明をよく読んで、あなたのキャラクターのコンセプトに合った選択を行ってください。種族を選択した後で変更することができないように、一度ファクションを選択したら後で変更することはできないということを忘れないでください。また、所属ファクションに対応した国の出身である必要はないことも忘れないでください。Taldor に忠誠を誓う Ulfen(ウルフェン人)でも、Chelax に忠実な Thuvian(トゥビア人)でも、Andoran に仕える Vudran(ヴードラー人)でさえ、全て許容できる選択肢なのです。Pathfinder Society で遊ぶ前に、あなたはファクションを決定しなければなりません。

訳注 : Ulfen はかつて、冬にやって来る情け容赦ない掠奪者として Avistan 全土で恐れられていた民族です。しかし、現在では Inner Sea において彼らの逞しい体格と戦士としての才能から、極めて優秀なボディガードとして名声を馳せています。

訳注 2 : Thuvia は Osirion の西に位置する隣国です。定期的に服用すれば老化を止めることができるという Sun Orchid Elixir を輸出している唯一の国家です。この国は 3000 年以上、産業といえばこの飲み薬の輸出だけで、国旗にも Sun Orchid(太陽蘭)、飲み薬があしらってあるほどです。

訳注 3 : Casmaron は Avistan と Garund 大陸の東方に広がる広大な大陸で、Golarion に存在する 8 つの大陸の中で最も広い面積を誇っています。この大陸は、Avistan まで版図を広げている巨大な帝国である Empire of Kelesh によって支配されています。Qadira は帝国の中に無数に存在する属国、あるいは総督が治める属領の一つに過ぎません。この Casmaron で 2 番目に大きな国が “The Impossible Kingdom” Vudra です。Vudra は Avistan の人々にとって辿り着くために想像を絶するほどの艱難辛苦を乗り越え、気が遠くなるほどの月日をかけてなお、ごくわずかな者しかたどり着けない場所であるため、“到達不可能な王国” という二つ名で呼ばれています。そこは 10,000 柱の神格と 100,000 の奇跡がある場所だと言われています。

(Table 7.1) Hit Points per Level

Class	Hit Dice	Hit Points at 1st-Level ¹	Hit Points Gained Per Level ¹
Barbarian	d12	12	7
Bard	d8	8	5
Cleric	d8	8	5
Druid	d8	8	5
Fighter	d10	10	6
Monk	d8	8	5
Paladin	d10	10	6
Ranger	d10	10	6
Rogue	d8	8	5
Sorcerer	d6	6	4
Wizard	d6	6	4

¹ Add this number to your Constitution bonus plus any applicable feats, such as Toughness, and any applicable favored class bonuses.

Step 2 : Abilities

Pathfinder Society では、能力値を決定する際に『Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook』の 15~16 ページで説明されている “Purchase(購入)” システムを使用します。Pathfinder Society は “High Fantasy” の 20 ポイントを使用するため、あなたはしっかりした 1 レベルのキャラクターを作成することができます。この方法では、能力値を 7 より下にする、もしくは 18 より上にするにはできないことに留意してください。種族による修正はポイントを使用した後に適用します。そのため、選択した種族によっては低い能力値は 5、高い能力値は 20 でゲームを始めることが可能です。

Step 3 : Race and Class

能力値を確定させた後、あなたはキャラクターの種族とクラスを決めなくてはなりません。『Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook』に掲載されている全てのオプションは全て使用可能ですが、ひとつだけ、ちょっとした変更があります。それは “Pathfinder Society Organized Play において、いかなる種類の魔法のアイテム作成も行なうことはできない” ということです。+従って、1 レベルの Wizard は《Scribe Scroll/スクロール作成》の代わりに《Spell Focus/呪文熟練》をボーナス特技として獲得します。Nobility Domain を選択した Cleric や Druid は、8 レベルのボーナス特技として《Leadership/統率力》ではなく《Persuasive/説得力》を獲得します。なぜなら、《Leadership/統率力》は使用を認められていないためです。

既にファクションは選択しているので、これに合わせた選択をしたいと思うかもしれません。どのような組み合わせでも構いませんが、そのうちのいくつかは他のものよりロールプレイが難しくなるでしょう。クラスとファクションの組み合わせについては Chapter 3 を参照してください。しかし、結局のところ決めるのはあなた自身なのです。あなたのキャラクターの種族とクラスが決まったら、キャラクター・レコードシートに記載してください。選択した

種族の能力値修正を適用するのを忘れないようにしてください。

注意：もしあなたが後に Prestige Class の Loremaster となる場合、Loremaster の前提条件に「Metamagic Feat が Item Creation Feat を 3 つ取得していること」という条件があります。Pathfinder Society Organized Play では Item Creation Feat の使用は認められていないため、この条件は「Metamagic Feat が《Spell Focus》を 3 つ取得していること」となることに注意してください。

Step 4 : Skills

次はあなたのキャラクターが受けた特定分野のトレーニングについて決定します。『Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook』に記載されている通常の方法に従います。開始時点のスキルポイントを消費して、妥当と考える配分を行ってください。

Step 5 : Feats

次は貴方のキャラクターの特技を『Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook』の説明に従って選択しますが、『Core Rulebook』に収録されている下記の特技は Pathfinder Society Organized Play で使用することはできません。

- ・《Brew Potion/ポーション作成》
- ・《Craft Magic Arms and Armor/
魔法の武器防具作成》
- ・《Craft Rod/ロッド作成》
- ・《Craft Staff/スタッフ作成》
- ・《Craft Wand/ワンド作成》
- ・《Craft Wondrous Item/
その他の魔法のアイテム作成》
- ・《Forge Ring/魔法の指輪作成》
- ・《Leadership/統率力》
- ・《Scribe Scroll/巻物作成》 (Wizard の PC は代わりに《Spell Focus/呪文熟練》を 1 レベル時点で獲得する)

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook』に載っていないものについては、Chapter 13 のリストをチェックし、Pathfinder Society Organized Play で使用できるかどうか確認してください。

『Guide to Pathfinder Society Organized Play』の Ver1.0 から Ver1.1 までは「Faction Feat」が掲載されていましたが、これらの特技はシーズン 1 から無くなったことに気を付けてください。その代わりに、Step 6 で扱う「Faction Trait(ファクション特徴)」システムが追加されました。

Step 6 : Traits

キャラクターの特徴は、あなたが Golarion 世界に沿ったキャラクターの背景を考えるのを助けるものです。キャラクターの特徴は“物語の種”だと思ってください。あなたが特徴を選んだ後、あなたのキャラクターの性格や生い立ちを考える際に、少なからずインスピレーションを与えてくれるでしょう。あるいは、あなたのキャラクターが既に背景を持っているのであれば、特徴の選択は種族やクラス、ファクション、能力値を選択することでキャラクターの長所と欠点を明確にするのと同様に、キャラクターの背景を明確化する素晴らしい方法なのです。特徴のゲームでの扱いは、paizo.com/traits に無料で掲載されているウェブ・サプリメントの『Character Traits』で、Basic Traits の一覧と共に示されています。

す。キャラクターの特徴の効果は、だいたい特技の半分くらいの効力を持っています。Pathfinder Society Organized Play では、キャラクター作成時に 2 つの特徴を選択することができ、事実上 1 つのボーナス特技を得たに等しい結果となります。

特徴は 5 つのカテゴリーに分類されます。すなわち基本特徴、キャンペーン特徴、種族特徴、地域特徴、宗教特徴です。それぞれのカテゴリーは、後述のいくつかのサブカテゴリーを有しています。1 体のキャラクターが、特定のカテゴリーおよびサブカテゴリーから選ぶことができる特徴は 1 つのみに限られます。Pathfinder Society Organized Play では Pathfinder Adventure Path 由来のキャンペーン特異的な特徴（例えば Pathfinder Companion の『Legacy of Fire Players Guide』に掲載されているようなもの）は使用しません。ただし、全てのファクション特徴をキャンペーン特徴として扱います（詳細後述）。ファクション特徴は、キャラクター作成時に必ずしも選択しなければならないわけではありません。

Faction Traits

後述の各ファクションごとに新しく追加された 5 つの特徴を、Pathfinder Society Organized Play における Campaign Trait と考えます。キャラクター作成時に、所属しているファクションの特徴一覧から 1 つの特徴を選択することができます。また、あなたはもう 1 つの特徴を使用可能なリソース(Chapter 13 を参照してください)から選択してもかまいません。

Andoran Traits

Captain's Blade (Andoran Faction) : あなたは船上で生まれ、Andoran fleet の船員と肩を並べて戦う術を学んだ。水上に浮かぶあらゆる船の上で行う<Acrobatics/軽業>と<Climb/登攀>判定に+1 Trait bonus を獲得する。この技能のうち(あなたの選択した)どちらか一つは常に Class Skill として扱われる。

Explorer (Andoran Faction) : あなたの一族は皆誇り高く有名な探検家であり、あなたもまた生まれつきの Wayfinder である。あなたは<Survival/生存>判定に+1 Trait bonus を獲得し、<Survival/生存>技能は常に Class Skill となる。

Freedom Fighter (Andoran Faction) : あなたの一族は長い間暴君と戦いを繰り広げており、若いころからゲリラ戦について多くのことを学んだ。あなたは<Stealth/隠密>判定と不意打ちの際の命中判定に+1 Trait bonus を獲得する。

Hunter's Eye (Andoran Faction) : あなたの両親はあなたが幼いころに Erastil の祝福を受け、いまやあなたは弓の天才となった。あなたが Longbow か Shortbow を使用しているとき、第二射程距離までペナルティを受けずに攻撃できる。また、あなたは常に(あなたの選択した)どちらかの武器について習熟しているものとみなされる。

Indomitable (Andoran Faction) : あなたには堅固な自我が備わっており、精神支配に対する抵抗力を有している。あなたは心術や心術効果に対するセーヴィング・スローに+1 Trait Bonus を獲得する。

Cheliox Traits

Devil's Mark (Cheliox Faction) : あなたは高位の悪魔のしるしを帯びている。それを見た生き物は、ど

れほど凶悪であってもあなたに逆らう前によく考えるだろう。あなたは悪の副種別を持つ来訪者に対する <Bluff/ はったり >、 <Diplomacy/ 交渉 >、 <Intimidate/ 威圧 >、 <Sense Motive/ 真意看破 > 判定に +2 Trait Bonus を獲得する。

Fiendish Presence (Cheliox Faction) : あなたが子供だったころ、あなたの家族は Pit fiend と Erinyes に日常的に謁見を行っていた。その結果、あなたはほとんどの人間より上手く人々を操る術を学んだ。あなたは <Diplomacy/ 交渉 > と <Sense Motive/ 真意看破 > 判定に +1 Trait Bonus を獲得し、そのどちらか(あなたが選択した技能)を常に Class Skill として扱う。

Fires of Hell (Cheliox Faction) : 生まれる前にあなたの両親が地獄の悪魔と交わした契約により、あなたは炎を呼び出すことができる。1日1回、あなたは即効アクションとして炎を召喚し、保持している1つの武器に炎をまとわせることができる。この炎はあなたの[魅力]修正に等しいラウンドの間持続し、1点の追加ダメージ[火]を与える。この炎は、松明と同じ明かりを放つ。これは Supernatural Ability/超常能力である。

Master of Pentacles (Cheliox Faction) : あなたは長年を召喚技術の研究に費やし、この複雑で繊細なわざについて、独自の知識を獲得した。1日1回、召喚術システムの呪文を使用する際に、持続時間を決定する際、あなたの術者レベルは +2 したものととして計算する。

Soul-Drinker (Cheliox Faction) : あなたの裡には暗い飢えが潜み、あなたやあなたの仲間が敵を殺害するたびに歓喜に震える。1日1回、あなたは即効アクションとしてあなたが直近で殺害した敵のヒットダイスに等しい一時 HP を獲得することができる。これは Supernatural Ability/超常能力である。この一時 HP は 1 分間持続する。

Osirion Traits

Attuned to the Ancestors (Osirion Faction) : あなたは、アンデッドは恐れるべきものではないと信じて育てられた。彼らはあなたの誇るべき先祖の命なき名残りなのだ。1日1回、あなたは自分自身に命なきもののオーラを纏わせることができる。ちょうどハイド・フロム・アンデッドの呪文を使用した場合と同様に、あなたが働きかけない限り、知性を持たないアンデッドはあなたを無視する。この防護はあなたのキャラクター・レベル2につき1ラウンド持続する。もしあなたがアンデッドに対して攻撃的なアクションを行った場合、即座にこの効果は終了する。これは Supernatural Ability/超常能力である。

Dunewalker (Osirion Faction) : あなたの一族は流れて定まらぬ残忍な砂の上を長いこと彷徨い続けたため、あなたは容赦の無い砂漠の過酷な怒りを恐れなくなった。あなたは暑さによる非致傷ダメージに耐えるための頑健セーブに +4 Trait Bonus を獲得する。また、魔法によるものではない砂地を通常の地形であるかのように移動することができる。

Mummy-Touched (Osirion Faction) : 幼い頃、あなたは Mummy の破滅的な呪いを受けたが、生き残ることができた。あなたは病気と呪いに対するセーヴィングスローに +2 Trait Bonus を獲得する。

Secrets of the Sphinx (Osirion Faction) : あなたの祖先は Nethys(魔法を司る TN の神格)を奉じ、敬意を払ってきたため彼らの子孫は直観に特別な才能を授かった。1日に1回、あなたは全ての <Knowledge/知識 > 判定に +2 Trait Bonus を獲得することができる。さらに、選択した1つの <Knowledge/知識 > 技能が常に Class Skill として扱われる。

Tomb Raider (Osirion Faction) : あなたは Osirion の地下墓地や古代の墳墓の探索に人生のほぼ全てを費やしてきた。あなたは <Perception/ 知覚 > と <Knowledge : Dungeoneering/ 知識 : ダンジョン探検 > 判定に +1 Trait Bonus を獲得し、そのどちらか(あなたが選択した技能)を常に Class Skill として扱う。

Qadira Traits

Dervish (Qadira Faction) : あなたは Katheer (Qadira の首都)にある秘密戦闘教練所で、戦闘中に迅速に動き回る術を学んだ。あなたは素早く敵の懐に入り込むか、迅速に間合いの外に出ることによって機会攻撃に対するアーマークラスに +1 Dodge Bonus を獲得する。他のほとんどのボーナスと異なり、Dodge Bonu はお互いに累積する。

Desert Shadow (Qadira Faction) : あなたの動作は洗練されており、素早く静かである。あなたの敵はしばしばその静けさと速度に気付かないことがある。 <Stealth/ 隠密 > 技能を通常移動速度で使用する際、-5 penalty を受けない。

Eastern Mysteries (Qadira Faction) : あなたは幼い子供だった頃からずっと、いくつかの東部地域に伝わる古代の秘術の業を学んできた。そしてこの研究のおかげで、あなたの呪文詠唱能力は、時折非常に逆らいがたいものとなるのだ。1日1回、あなたが使用したセーヴィングスローを要求する呪文を1つ選択し、セーヴ難易度を2上昇させることができる。

Gold Finger (Qadira Faction) : あなたの一族は長い間、誇り高い伝統として強盗と窃盗を生業としてきており、あなたはその伝統の結実だ。あなたは <Disable Device/ 装置無力化 > と <Sleight of Hand/ 手先の早業 > 判定に +1 Trait Bonus を獲得し、そのどちらか(あなたが選択した技能)を常に Class Skill として扱う。

Horse Lord (Qadira Faction) : あなたの一族は馬上戦闘に熟達しており、この珍しい戦闘技術をマスターしている。あなたは <Ride/ 騎乗 > 判定に +2 Trait Bonus を獲得し、かつ <Ride/ 騎乗 > 技能が常に Class Skill となる。

Taldor Traits

Expert Duelist (Taldor Faction) : 若い頃、あなたは数え切れないほどの時間を決闘の技 あなたのフェ

イントを、独りの敵を打ち破るために集中する を磨き上げることに費やした。あなたが隣接している敵が 1 体だけである場合、アーマークラスに+1 Trait Bonus を獲得する。このボーナスは接触攻撃に対してや[敏捷力]ボーナスを失っている場合には効果を発揮しない。

Fashionable (Taldor Faction) : あなたは青春時代を Oppara(訳注:Taldor の首都)の伊達男として過ごし、ファッションを用いてあなたの知人を利用するコツを学んだ。あなたが 80gp 以上の価値を持つ衣類や宝石を身に着けている限り、あなたは<Bluff/はったり>、<Diplomacy/交渉>、<Sense Motive/真意看破>判定に+1 Trait Bonus を獲得する。この技能のうち(あなたの選択した)1 つは常に Class Skill として扱われる。

Impressive Presence (Taldor Faction) : あなたの尊大な振る舞いは、しばしば周囲の者を遠ざける。1 日に 1 回、フルラウンド・アクションとして、あなたは自分の戦闘の才能を誇示することで隣接した敵の心を乱そうと試みることができる。あなたに隣接している全ての敵は意思セーブ(難易度は 10+あなたのレベルの 1/2+あなたの[魅力]修正値)を行ない、失敗したら Shaken Condition/怯え状態となる。この状態は 1 ラウンド持続する。

Performance Artist (Taldor Faction) : 若い頃、あなたは Oppara の前衛的な劇場の舞台を学んだ。あなたのパフォーマンス技術は、最も気難しい観客たちの足を劇場に向けさせることで有名だ。あなたは選択した 1 種類の<Perform/芸能>技能に+1 Trait Bonus を獲得する。このボーナスは、現金収入を得るために使用する際は+5 に上昇する。

Vindictive (Taldor Faction) : あなたの一族には終わりの無い確執が満ちており、あなたは自分が軽んじられることを決して許すことができない。あなたは前のラウンドで自分にダメージを与えた、隣接している 1 体の目標に対するダメージ・ロールに+1 Trait Bonus を獲得する。

Step 7: Alignment

Pathfinder Society Organized Play では、悪属性を選択することはできません。あなたのキャラクターは、それ以外の属性であれば全て選ぶことができます。いくつかのクラスについては属性の制限があることに留意してください。

Step 8: Hit Points

Pathfinder Society Organized Play では、レベルごとのヒットポイントの獲得方式に違いがあります。表 7-1 にはクラスごとのヒットダイスと、1 レベル時のヒットポイント、各レベルで獲得するヒットポイントが記載してあります。

Step 9: Background

ここまででキャラクターを設定する際の規則的な枠組みを説明してしまいました。というわけで、いよいよキャラクターの背景を考えて決定していきます。あなたのキャラクターの身体的外見などを、テーブルに着いた他のプレイヤーに説明できるように短い説明文を作成してください。また、あなたのキ

ャクターの背景や来歴、性格を形成した出来事などをセッションごとに確認できるように簡単に書きとめておいてください。選択した信仰や神格、さもなければ信仰を持たなかったり神格を信じていないなど、上記の決定は全てあなたが自分のキャラクターでどのように遊ぶか、あなたと同じ席に着く他のキャラクターとどのように関わっていくかに影響を及ぼします。

背景を考えるときは、いくつかのことを念頭に置いておくことが大切です。あなたが壮年のキャラクターを作成したとしても、そのことでなんらボーナスを獲得することはありません。プレーヤーとしては素晴らしい選択ですが、Pathfinder Society Organized Play ではこの選択に対してボーナスが与えられることは無いのです。あなたは邪悪な神格を信仰するかもしれませんが、あなたの属性は信仰する神格の属性と 1 段階までしか変えられないことに注意してください。Cleric にとって、神格の選択は特に重要です。なぜならば、神格の選択によって彼ら可以使用できる能力が Channel Good Energy となるか Channel Negative Energy になるかが決まるからです。この決定は、実際のプレイにおいて重大な差異となって表れます。Golarion における基本的な神格とその権能や領域、好む武器の一覧が表 7.2 に掲載されています。あなたは『Pathfinder Chronicles Campaign Setting』を読むことによって、各神格についての詳細な情報を学ぶことができます。**注意:** Pathfinder Society Organized Play では、Irori の Cleric は《Improved Unarmed Strike/素手攻撃強化》をボーナス特技として獲得するため、AoO を誘発することなしに彼らの神格の好む武器(素手攻撃)を行うことができます。

Step 10: Equipment

Pathfinder Society Organized Play で使用される全てのキャラクターは、キャンペーン開始時に使用可能な現金を 150gp 所持しています。『Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook』に記載された全ての武器防具や装備品の購入に充てることができます。Chapter 13 に掲載されている Paizo Publishing が出版した製品の中には、使用可能なアイテムが追加されています。しかし、あなたはキャラクター作成時にはいかなる魔法のアイテムも購入することはできません。最初のシナリオをクリアした後のアイテムの追加購入について、Chapter 8 と 9 を参照してください。

CHAPTER 5: THE RULES OF PATHFINDER SOCIETY ORGANIZED PLAY

ここでは、Pathfinder Society Organized Play の基本的なルールについて触れています。

No Player versus Player Combat

Pathfinder Society Organized Play の目的は、可能な限り多くのプレイヤーに面白い経験を適用することにあります。プレイヤー間の対立は、セッション

を不愉快なものにするだけです。あなたにとっては他のキャラクターを殺害することが面白いことなのかもしれませんが、確実に誰からも同意を得ることはできないでしょう。あなたの PC にとって他のキャラクターを殺害することが「相応しい」行動だと思ふのであれば、あなたのキャラクターを表現するのに相応しい別の方法を見つけ出してください。つまり、あなたは自分のキャラクターを他のキャラクターを殺害するために使用することは、決して、絶対に、できません。ただし、これはあなたのキャラクターが NPC によって精神操作を受け、仲間の Pathfinder への攻撃を強制されている状況には当てはまらないことに注意してください。

Do Not Bully Other Players

私たちは全員が友人同士であり、ゲームと一緒に遊ぶ目的はひとつ 素晴らしい時間を過ごすことです(どうかそうでありますように!)。あなたのキャラクターにとって可能であるからといって、他のプレイヤーに対して「命令する」ようなことはしないでください。極端な場合、それはゲームを台無しにしてしまうような、悲惨な結果を招きます。PC の間で交わす軽い冗談は良いロールプレイですが、あなたが自分ひとりの能力でなんでもできてしまって他のキャラクターが馬鹿みたいに思えたり、ゲーム中に他のプレイヤーが行ったことを巻き戻そうと言いつたりした場合、あなたは Pathfinder Society Organized Play の目的を見失っていると判断されて卓から離れるよう指示される可能性があります。“自分のキャラクターらしく振舞ったんだ” などということは、子供じみた振る舞いの言い訳にはなりません。ゲームマスターは、コーディネーターと協力してゲーム外での争いを解決するために動くでしょう。もしあなたがゲームマスター兼コーディネーターであるなら、自分で判断を下してください。著しく悪質な場合や何回も問題を起こすような場合は、違反者を卓からお引取り願うことで解決しなければなりません。

Do Not Cheat

Pathfinder Society Organized Play のメンバーたるあなたが不正行為を働いたのであれば、永久にキャンペーンから追放されることとなります。判定結果を誤魔化さないでください。クロニクルの結果を書き換えしないでください。そして謎の新アイテムを所持品の中に加えないでください。いかなる状況であっても、ゲームマスターに嘘をつかないでください。あなたのキャラクターについて正しい記録を保つようにし、Pathfinder Society Organized Play のイベントやセッションには毎回全てのクロニクルを持ってくるようにしてください。もしあなたがそれを忘れてしまった場合は、自分のキャラクターで遊ぶことができず、Society ルールに則った新しいキャラクターかプレジエネレーテッド・キャラクターで参加することとなります。ゲームマスターは正確性が保たれたクロニクルの記載を頼りに、正直で公正かつ面白いキャンペーンを全員に提供するのです。そのために、クロニクルを安全な場所に保管し、正確な内容を保ち、そして Pathfinder Society Organized Play のイベントに参加するときには必ず持参するようにしてください(シナリオを遊んでいる間は完全に封印が可能なバインダーに綴じておくことをお勧めします)。

Play, Play, Play!

Pathfinder Society Organized Play の一番重要なルールは、可能な限り多くのプレイヤーを獲得し、可能な限り遊ぶ機会を得ることです。遊ぶために人を集める際、ルールがその障害になるのであればルールを変更する必要があります。あなたはゲームマスター、またはコーディネーターとして、可能な限り多くのプレイヤーが遊ぶことができるようにするためにルールに若干の変更(その内容のほぼ全てがこの文章の中で述べられています)を加える権限を持っています。プレイヤーを締め出すようなことは絶対にしないでください! もしあなたがルールによって誰かの参加を妨げざるを得ないような問題を抱えているのであれば、Pathfinder Society の掲示板か e メール(pathfindersociety@paizo.com)に抱えている問題の解決法を尋ねてみてください。プレイヤーを締め出すことは、Society と新しいプレイヤーたちとの間に壁を作ることにしかありません。可能な限り避けてください!

CHAPTER 6: ADDITIONAL RULES AND CLARIFICATIONS

この Chapter では、Pathfinder Society Organized Play で適用されるいくつかの重要なルールについて明記します。この文章が更新された場合、この Chapter にも新しい問題とそれに対する解説が追加されるかもしれません。

Level Cap

Pathfinder Society Organized Play でのレベル上限は 12 です。これはどのような手段を用いたとしても、あなたの Pathfinder Society に参加しているキャラクターのレベルが 12 以上にはならないということです。2010 年より、レベル上限に達したキャラクターたちを用いてティア 12 のシナリオを遊び続けることができますが、もはやそれによって XP を得ることはできません。しかし、収入や PA、装備などを獲得することは可能です。定期的に(これはティア 12 のシナリオ終了時に限られます)、レベル上限に達したキャラクターを引退させることができます。そのようなキャラクターは、通常の Pathfinder Society でのプレイから取り除かれます。引退したキャラクターたちがある程度出てきたら、私たちはあなたにもう一度過去の大好きなキャラクターで遊ぶ機会を時折提供するため、GenCon や PaizoCon などで「引退キャラクター」イベントを実施するつもりです。

Scenarios May Only Be Played Once

あなたが 1 本の Pathfinder Society Organized Play 用アドベンチャー・シナリオを遊ぶことができるのは一回だけです。これは、あなたは一度遊んだシナリオに、以後いかなるキャラクターを用いても参加してはいけないということです。このルールの唯一の例外は、卓を成立させるためにプレジエネレーテッド・キャラクターを使用して再びシナリオに参加することです。

Do Not Read the Scenario

シナリオ実施前に当該のシナリオを読むようなプレイヤーたちは不正行為を働いたとみなされます。このような不正は、彼らが自分たちの目的を達成する際に他のプレイヤーに対して不当な優位を与えてしまいます。プレイ終了後、プレイヤーがシナリオを読むかもしれませんが、GM がそうしてはいけなさと決定した場合やプレイスタイルによっては、遊んだ後もプレイヤーはシナリオを読まないということもありえます。

One Character at a Time

シナリオをプレイする間、あなたが使用できるキャラクターは一人だけです。あなたは Pathfinder Society Organized Play に参加している現役キャラクターを複数持っているかもしれませんが、シナリオ中に2人以上のキャラクターを使用することは不正とみなされます。GM は、セッション中にプレジエネレート・キャラクターを1人使用することができますが、それは卓を成立させるために必要なときだけです。

Clerics Must Select a Deity

ゲームを複雑にさせないために、Pathfinder Society Organized Play でのクレリックはゲームに使用できる神格の中から信仰を決めなければなりません。『Pathfinder Chronicles Campaign Setting』では各種多様な神格が掲載されており、あなたが遊びたいと考えているクレリック向きの神格はほぼこの中から選ぶことができますでしょう。信仰が定まっていないクレリックの扱いは、Paizo 社のキャンペーン・セッティングにおけるサポート対象外となっています。

No Selling/Trading Between Players

Pathfinder Society Organized Play において、Pathfinder Society に参加している別のプレイヤーとの間でアイテムなどの売買は禁止されています。同様に他プレイヤーとの間でアイテムを交換することも禁止されていますが、シナリオ中に限り貸し借

りすることはできます。

Animals and Companions

動物たちや同行者たちは Organized Play において厄介な問題であり、PC 側の損害を最小にする方法の中で最も腹立たしく、プレイの進行を鈍らせるものである場合があります。Pathfinder Society のセッションには約5時間という制限があるため、この動物たちと同行者たちに関するルールについて少し解説しておく必要があります。

常時何体の動物と一緒にいることができますか？

シナリオ中に、あなたは戦闘で使役できる動物1体と、戦闘用ではない動物たちを好きなだけ扱うことができます。あなたはシナリオ開始時にどの動物を戦闘に参加させるか決定しなければなりません。もしあなたがレンジャー5/ドルイド5であった場合、どちらの Animal Companion を戦闘用動物とするかを決定しなければならないということです。戦闘用ではない動物(ポニーや馬、愛玩犬など)は絶対に戦闘に参加させることができません。これは、Pathfinder Society が『Leadership/統率力』特技を禁止する理由と同じ理屈です。あなたのプレイ時間はたった5時間しか無く、新たな戦闘要員を追加することはプレイの遅滞を招くだけなのです。最後に、もしあなたがあまりにも多くの非戦闘用動物を使用する場合、彼らの存在がセッションを遅らせることとなります。そのため、GM にはあなたに非戦闘用の動物を1体だけ選び、残りを置いてくるよう要求する権利があります。キャンペーンに向けてのアドバイス：あなたはシナリオ中に乗騎とペットとクラスによって与えられた動物と共に行動することができますが、このくくりをどうにかしてすり抜けようとするのができるかもしれません。それは誰も楽しくない破壊と混乱をもたらす可能性があります。上記の解説に加えるなら、召喚術者が呼び出す存在はこの件に関して「Animal Companion」として考えます。

(Table 7.2) Deities of Golarion

Deity	AL	Portfolios	Domains	Favored Weapon
Erastil	LG	God of farming, hunting, trade, family	Animal, Community, Good, Law, Plant	longbow
Iomedae	LG	Goddess of valor, rulership, justice, honor	Glory, Good, Law, Sun, War	longsword
Torag	LG	God of the forge, protection, strategy	Artifice, Earth, Good, Law, Protection	warhammer
Sarenrae	NG	Goddess of the sun, redemption, honesty, healing	Fire, Glory, Good, Healing, Sun	scimitar
Shelyn	NG	Goddess of beauty, art, love, music	Air, Charm, Good, Luck, Protection	glaiive
Desna	CG	Goddess of dreams, stars, travelers, luck	Chaos, Good, Liberation, Luck, Travel	starknife
Cayden Cailean	CG	God of freedom, wine, bravery	Chaos, Charm, Good, Strength, Travel	rapier
Abadar	LN	God of cities, wealth, merchants, law	Earth, Law, Nobility, Protection, Travel	crossbow
Irori	LN	God of history, knowledge, self-perfection	Healing, Knowledge, Law, Rune, Strength	unarmed strike
Gozreh	N	God of nature, weather, the sea	Air, Animal, Plant, Water, Weather	trident
Pharasma	N	Goddess of fate, death, prophecy, birth	Death, Healing, Knowledge, Repose, Water	dagger
Nethys	N	God of magic	Destruction, Knowledge, Magic, Protection, Rune	quarterstaff
Gorum	CN	God of strength, battle, weapons	Chaos, Destruction, Glory, Strength, War	greatsword
Calistria	CN	Goddess of trickery, lust, revenge	Chaos, Charm, Knowledge, Luck, Trickery	whip
Asmodeus	LE	God of tyranny, slavery, pride, contracts	Evil, Fire, Law, Magic, Trickery	mace
Zon-Kuthon	LE	God of envy, pain, darkness, loss	Darkness, Death, Destruction, Evil, Law	spiked chain
Urgathoa	NE	Goddess of gluttony, disease, undeath	Death, Evil, Magic, Strength, War	scythe
Norgorber	NE	God of greed, secrets, poison, murder	Charm, Death, Evil, Knowledge, Trickery	short sword
Lamashtu	CE	Goddess of madness, monsters, nightmares	Chaos, Evil, Madness, Strength, Trickery	falchion
Rovagug	CE	God of wrath, disaster, destruction	Chaos, Destruction, Evil, War, Weather	greataxe

<Handle Animal/動物使い>技能を使ってどのような芸を仕込むことができますか？

あなたはどのような動物に対しても、『Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook』の97~98ページに記載された<Handle Animal/動物使い>技能の項目にある芸を仕込むことができます。あなたはPathfinder Societyの特定の任務のために、シナリオごとに1体の動物に1つの芸を仕込むことができます。この判定はGMの監視下で行わねばなりません。判定に失敗した場合、次の機会は別のシナリオを遊ぶまで待たなければなりません。この判定に成功した場合、あなたはその時クリアしたシナリオのクロニクルの「Conditions Gained」の欄に自分の動物が芸を覚えたことを書き留めなければなりません。これは、最初のシナリオをクリアしないと動物に芸を仕込むことができないことを示しています(一部のクラスが有するAnimal Companionは、このルールの例外にあたります)。

芸を仕込んだ動物を購入することはできますか？自分で一から仕込まないといけませんか？

『Pathfinder RPG Core Rulebook』の技能の項目にある<Handle Animal/動物使い>技能の解説では、動物はその名前のおりに訓練された状態で購入されるとあります。つまり、一部のライディング・ホースやライディング・ドッグたちは戦闘中に騎乗者を運搬する訓練のみをうけているということです。それ以外の全ての動物は<Handle Animal/動物使い>技能で追加の芸を覚えていきます。詳細については『Pathfinder RPG Core Rulebook』の159ページに記載されている“Mounts and Related Gear”の表を参照してください。

使い魔やパラディンの特別な乗騎が死亡した後、新しい使い魔や乗騎を獲得するまでの経過時間はどのように決めるのですか？

あなたは“シナリオの間の期間に”必要なだけ時間を経過させることができます。あなたがもしシナリオ中に仲間を失った場合、そのシナリオのGMと一緒にクロニクル・シートに仲間を失ったことをきちんと記録し、そして新しい仲間を得たことも記載してください。新しい仲間は、あなたの前の仲間が死んだシナリオの次に遊ぶシナリオに参加する準備が整っているのです。

自分の仲間の知力を3以上に上昇させ、Weapon Featを取得させることができますか？

できます。『Pathfinder RPG Core Rulebook』の53ページにあるAnimal Companionのガイドラインで明記されているように、質問の内容は実行することが可能です。あなたの仲間は武器を保持できるような身体構造を有していなければなりません(たとえば、虎はLongswordを持つことができません)。しかし、動物たちにとって自らの肉体攻撃は、特技もいらず費用もかからない、よりよい攻撃手段なのです。

Faction Shirts

現在、paizo.com/pathfindersocietyではファクション別のシャツを購入することができます。このスタイリッシュなPathfinder Societyのプレイヤーたちのための服装は、彼らに追加の利益をもたらします。ファクション・シャツを着ている人は誰であっても

(たとえそれが自分が参加しているファクションのものでなくても)、Pathfinder Society Organized Playのセッション中に一回だけd20の判定をリロールすることができるのです。このリロールの使用は最初のロールの結果が確定する前に決めなければならず、最初のロールの結果より悪くなったとしてもリロールの結果が最終的な結果となります。GMも好きなファクションのシャツを着ることができますが、そのことで利益を受けることはありません。

Spell Duration

端的に言うと、PCがシナリオ中に使用した呪文は、全てシナリオ終了時に切れます。これはPCがシナリオ中に利益を得たかどうかに関係なく適用されません。

Critical Hit Fumble Deck

上記のDeckのようなGameMasteryアクセサリは全て使用することはできません。

Wizards and Their Spellbooks

ウィザードの呪文書の扱いについては『Pathfinder RPG Core Rulebook』のP219~P220に明記されていますが、Pathfinder Societyはこのルールに「ウィザードはシナリオ中に発見したスクロールに記載された呪文を、呪文書に追記するために購入する必要はありません」という内容を追加します。ウィザードが行わなければならないことは時間を費やし、適切な判定に成功し、そして『Pathfinder RPG Core Rulebook』のP219の表に記載されている必要金額を消費することだけです。スクロールからウィザードの呪文書へ呪文を書き出すプロセスの中で、コピー元のスクロールからは呪文が消えて普通の羊皮紙に戻ってしまうことを忘れないでください。

シナリオ中に発見したアイテムに関する通常ルールでは、シナリオ中に使用することはできませんが、保持し続けるにはシナリオ後に購入しなければなりません。ウィザードと呪文書は、このルールに対する例外となります。アイテムや財宝の発見に関するルールについてはChapter 9を参照してください。

Pregenerated Characters

様々なプレジェネレート・キャラクターたちがpaizo.com/pathfindersocietyに掲載されています。彼らはセッションで使用することができる唯一のプレジェネレートッド・キャラクターです。時間とともに、私たちはこのリストにさらなる種族/クラスのコンビネーションを持つ新しいキャラクターを追加していくつもりです。プレジェネレートッド・キャラクターは、Pathfinder Societyに所属するメンバーのサンプルを見てみたいプレイヤーや、Pathfinder RPG用のキャラクターを作成するならともかく、Pathfinder Society用のキャラクターをわざわざ作成したくないプレイヤーたちのために用意されています。興味を持った新規プレイヤーが、すぐに様々なレベルでPathfinder Societyで遊ぶことができるように、プレジェネレートッド・キャラクターは様々なレベルで使用することができるようになっています。また、プレジェネレートッド・キャラクターはGMや主催者に(費用をかけることなく)素早くゲームを開始する機会をもたらします。また、卓を成立させるには人数が少ない場合に助人として参加することで、立卓の保険をかけることもできます。このような場

合、GM や主催者はストーリーについて発言せずに、プレイヤーたちに適切な決定をさせるように注意しなければなりません。これは珍しいケースであるべきですが、スムーズにプレイに移るために言及する必要があると判断しました。

加えて、プレジエネレーテッド・キャラクターは誰かが新しくキャラクターを作成し、Society に参加する契機にもなります。例えば、新しいプレイヤーがあなたの卓に来てウィザードの Ezren で遊び始めたとして、彼は(希望すれば)参加したシナリオのクロニクル・シートを受け取り、Ezren を使って別のシナリオに参加し続けるかもしれません。しかし、彼がそのプレジエネレーテッド・キャラクターを Pathfinder Society Organized Play で完全に機能するキャラクターとして遊び続けるには、プレジエネレーテッド・キャラクターの名前を変更し、2 つの特徴を選び、ファクションを選択し、そしてキャラクターを paizo.com の pathfindersociety ページで登録する(か、卓で登録カードを受け取る)ことで「リアルを削る」ことが必要になります(訳注:プレジエネレーテッド・キャラクターに上記改変を加えてオリジナル・キャラクターとするということです)。これは Organized Play に興味を持っている新しいプレイヤーを獲得するための素晴らしい方法であり、キャラクター作成ルールで行き詰ることなく Pathfinder Society について知ることができる入り口でもあるのです。

注意: このルールを適用できるのはレベル 1 のプレジエネレーテッド・キャラクターのみとなります。もし、プレイヤーがそれより高いレベルのプレジエネレーテッド・キャラクターを使用していた場合は、そのキャラクターを使って引き続き遊ぶことはできません。将来のセッションに対する信頼を損なわないためであり、そのためもしかしたら彼はプレジエネレーテッド・キャラクターのクロニクル・シートを不要とするかもしれません。

SPELLS THAT ARE NOT LEGAL FOR PLAY

The following spells, found in the *Pathfinder RPG Core Rulebook*, are not legal for play and may never be used, found, purchased, or learned in any form by PCs playing Pathfinder Society scenarios:

- *Awaken*
- *Permanency*
- *Reincarnate*

CHAPTER 7: CHARACTER DEATH

死はどのようなロールプレイングゲームにも存在する要素であり、残念なことに Pathfinder Society Organized Play でも通常の Pathfinder RPG のセッションと同じように発生してしまいます。Pathfinder Society の基本的なルールとして、PC がシナリオ中に死亡してしまった場合、同じ卓にいる適切なレベルを持つ適切なクラスの PC がしかるべきコストを支払う事によって蘇生させる事が可能です。もしくは、適切なサイズの共同体(Chapter 10

の Where can I buy gear? ”を参照してください)にいる NPC に蘇生してもらうか、十分な PA(Chapter 11 を参照してください)を保有しているのであれば、所属しているファクションに蘇生してもらうことができます。Pathfinder Society の手によって PC たちが死の淵から連れ戻された場合は、raise dead で蘇生されたのだとしても Lv の低下は発生しません。注意:これは通常の raise dead の効果と異なります(『Pathfinder RPG Core Rulebook』の P329 を参照してください)。

PC が死から蘇ることができない場合は、彼らは死者としてゲームから取り除かれます。この場合、GM は当該キャラクターがプレイ中に死亡したことを報告する必要があります(Chapter 12 を参照してください)。また、プレイヤーは Pathfinder Society で遊びつづけるのであれば、新しく 1Lv のキャラクターを作成する必要があります。PL たちは自分の資産の中からパーティーメンバーを蘇生させるための費用を分担する、あるいは貯蓄しておくことができる(そしてそうすることが勧められている)ことに注意してください。ただし、たとえ同じファクションに所属していたとしても、他の PC の蘇生のために PA を共同で消費することはできません(Chapter 11 を参照してください)。PC たちは装備を半額で売却して蘇生代金をかき集めるかもしれませんが、売却が可能なのは彼らが共同体の中にいるときだけなのです。また、その時プレイ中のシナリオで発見したアイテムは購入したものではないため売却することはできません。

どのようなシナリオでも、PC たちが 3 つの遭遇をこなしていたのであればそのシナリオの XP を獲得することができます。これは、遭遇をこなしているのであれば、みな生き返りたがるだろうということを示しています。生命の世界に戻ってこないことを選択した PC は、XP を獲得することができません。最後に、Pathfinder Society では 1Lv の PC ですら蘇生させることができる点を忘れないでください。

CHAPTER 8: PURCHASING SPELCASTING SERVICES

時として、冒険者の身に酷い出来事が降りかかることがあります。一晩中下水道の中を駆けずり回った後、何種類かの疾患に悩まされ始めるかもしれません。シャドウの霧のような四肢が絡みつき、あなたの筋力を蝕み、弱らせることも考えられます。もしかしたら死ぬことだってあるかもしれません。Pathfinder の寿命はそう長いものではないのです。危険はいたるところに潜んでいます。あなたは、もしかしたらクロスボウのボルトを歯で止めることもあるかもしれませんし、クラーケンによって真っ二つに食い千切られるかもしれません。これは当然有り得る出来事なのです。シナリオ終了後、そしてしばしばシナリオの最中に、あなたにはあなたのキャラクターを襲った不運に対処する選択肢が与えられます。あなたは自分のキャラクターに呪文をかけてもらって、その分の費用を所持金から引けばいいのです。もし所持金が足りないのであれば、卓を囲んでいる他のプレイヤーたちがお金を出し合ってくれ

CHAPTER 9:

AFTER THE SCENARIO

るかもしれませんが、それは強制されてするようなことではありません。あなたを助けたいと考えるかどうかは他のプレイヤーがそれぞれ決めることなのです。その上、あなたが十分な PA を獲得しているのであれば、所属しているファクションから特定の問題について援助を受けられるかもしれません (Chapter 11 を参照してください)。

一般的に、あなたが共同体の中にいる場合、あるいは教会や寺院、神殿を訪れたり放浪中の聖人に出会えたりしたのであれば、シナリオ中いつでも費用を支払って呪文をかけてもらうことができます。『Pathfinder RPG Core Rulebook』の P163 には呪文購入サービスについての記載されており、費用については P159 の “Spellcasting and Services” 表に記載されています。

Pathfinder Society Organized Play では、PC たちは人口 5,000 人を超える共同体を訪れたときのみ、3,000gp 以上の費用がかかる呪文サービスを購入することが可能になります。人口 5,000 人未満の共同体にも呪文を使用できる神秘主義者や賢女、ウィザードやクレリックがいますが、彼らが使用できるのは 3,000gp 未満の呪文のみに限られます。スペルキャスターから呪文を購入する際に “出張サービス” は不可であることに注意してください。小さな町のウィザードはどれほどの報酬を積まれたとしても、PC たちの任務を助けるために彼らと一緒に幽霊城に行くことはないのです。

あなたは決して 7Lv 以上の呪文サービスを受けてはいけません。Pathfinder Chronicles Campaign Setting において、このレベルの呪文を使用することができる術者は非常に珍しいため、簡単に高レベルの呪文サービスを購入することはできないのです。例外はあなたが所属するファクションから購入できるサービスの一覧に記載されている 7Lv 以上の呪文だけです。

最後に、Chapter 6 に記載されているように、どのような呪文であってもシナリオ中にかけられた呪文はシナリオ終了と共に効果が切れます。

シナリオ終了後、あなたはクロニクルに自分のキャラクターの功績と収入やアイテムの売買、所属ファクションから得た PA などといった成長を記録する必要があります。シナリオ終了時(か、もしくは制限時間を使い切ってしまったとき)、あなたのゲームマスターからそのシナリオのクロニクル・シートが渡されます。このことによって、あなたのキャラクター管理は正確に行われるのです。

Step 1: Experience (XP)

Pathfinder Society Organized Play において、経験点は簡略化されています。あなたの pathfinder は、シナリオをクリアするごとに 1XP を獲得します。そして、3XP 獲得ごとに pathfinder のレベルは 1 上昇します。このとき、Pathfinder RPG ではマルチクラスについて全くペナルティが無い事を心に留めておいて下さい(詳細は『Pathfinder RPG Core Rulebook』の P30 を参照してください)。

Step 2: Day Job

全ての Pathfinder が、Society での仕事に常時就いているわけではありません。その中には熟練の職人や様々な分野のプロフェッショナル、役者や歌手、演奏者などがおり、追加で収入を得ているのです。あなたのキャラクターが <Craft/製作> や <Perform/芸能>、<Profession/職能> 技能のランクがあれば、これらの技能のうち 1 つを選んで、セッションが全て終了した時点で 1 回判定を行う事ができます。この判定は、シナリオ間に数日、または数週間の間選択した技能で働いたことを示しています。このロール結果に以下の修正値を加算します：技能ランク + 能力値修正値 + 適用可能な特技 / 特長によるボーナス。判定を行った後、下記の表を参照して、シナリオで獲得した報酬に加算してください。前述の技能に全くランクを振っていない場合、この判定を行う事はできません。注意：この判定によってシナリオ収入の上限を超えることができます。

(Table 8.1)

Sample Spellcasting Costs for Common Spells

Spell	Cost
Atonement	500 gp (3,000 gp to restore cleric/druid powers)
Break enchantment	450 gp
Dispel magic	150 gp
Greater dispel magic	660 gp
Greater restoration	5,910 gp
Lesser restoration	60 gp
Make whole	60 gp
Neutralize poison	280 gp
Raise dead	5,450 gp
Regenerate	910 gp
Remove blindness/deafness	150 gp
Remove curse	150 gp
Remove disease	150 gp
Remove paralysis	50 gp
Restoration	380 gp (or 1,380 gp to dispel a permanent negative level)
Resurrection	10,910 gp
True Resurrection	26,530 gp

Day Job Roll Rewards

Total Roll	Gold Piece Award
5	1 gp
10	5 gp
15	10 gp
20	20 gp
25	50 gp
30	75 gp
35	100 gp
40	150 gp

Step 3: Spoils of War and Buying Equipment

Pathfinder Society Organized Play では、通常のロールプレイングゲームと異なっている点があります。あなたのパーティーメンバーで財宝を分配するのではなく、全ての pathfinder 達はシナリオごとに特定

の戦利品を獲得する事が可能になります。全てのクロニクルには、シナリオ中に発見した戦利品が全て記載されていますが、全ての Pathfinder Society に所属するキャラクターが自動的にこれらのアイテムを獲得できるというわけではありません。ゲームマスターはあなたとあなたの仲間の pathfinder たちが発見したアイテムをチェックしており、チェックされたアイテムはパーティーメンバー全員が即座に購入し、使用することができるようになります。プレイ中に発見されなかったアイテムはゲームマスターによって塗りつぶされるか、取り消し線を入れられることになるでしょう。

シナリオを終えたプレイヤーは全員、遊んだシナリオで設定された現金を受け取ります。この収入から、彼らが購入する事が可能な(クロニクルに記載されていたり Chapter 10 のテーブルに記載されているような)アイテムや戦利品の獲得に充てる事ができます。例えば、シナリオの最終戦闘であなた達が +1 Frost Longsword を持った邪悪なヘルナイトを剣と魔法で打ち倒したなら、その冒険は Longsword の権利を獲得します。+1 Frost Longsword を望むなら、全ての PC に獲得の機会が与えられます。もし 2 人のプレイヤーがそのシナリオで Longsword を獲得したいと思えば、2 人とも購入する事ができます。このシステムは現実的ではありませんが、全てのプレイヤーが自分のキャラクターの目的に沿ったアイテムを獲得する機会を平等かつ公正に得ることができるのです。注：シナリオの中で発見したアイテムをシナリオ中に使用することはできませんが、あなたのキャラクターがシナリオ終了後もそのアイテムを使用しつづけるには、購入する必要があります。これは何よりもポーションやスクロールなどのような消耗品に適用されるルールですが、武器やマジック・アイテムなどにも適用されます。

アイテムの中には、あなたがシナリオ中で獲得する金額では購入できない価格のものがあるかもしれません。このような場合、お金を貯めて別のシナリオ中かシナリオ終了後に購入することができます。しかし、あなたが購入することができるのは、現在のシナリオ・クロニクル・シートおよびそこから 2 枚前までのクロニクル・シートに記載されたアイテムに限定されます。あなたがアイテムを購入するにはゲームマスターの立会いが必要になるため、アイテムの購入はシナリオ実施中か、終了後になるでしょう。シナリオ中の各遭遇終了時に、ゲームマスターは戦利品の分け前を想定して設定された現金報酬を各プレイヤーに渡します(が、全ての遭遇に報酬が設定されているわけではありません)。この現金収入はあなたたちが何を、どのように成し遂げたかによって合計額が変動することがあります。私たちは、あなたたちには戦利品を運搬するのに十分な入れ物と筋力があるものとします。また、都市を舞台としたシナリオに参加していた場合は、すぐにそれらのアイテムを売り払うことが可能な市場やバザーに行けるものとします。このシステムもまた現実的ではなく、プレイの中から(装備品の処理などに)熱中する素晴らしい時間を取り除くことにもなりますが、シナリオをスムーズにし、時間どおり素早く進行させる手助けにはなりません。

PC 達のサイズが Small または Medium である限り、彼らは常にクロニクル・シートの中で許可されたリストの中から武器や装備を購入する事ができます。もしクロニクル・シートが PC に +1 Frost

Longsword を購入する機会を与えており、PC のサイズが Small であるならば、彼女は Small サイズの +1 Frost Longsword を購入することができるのです。しかし、シナリオ中に発見したアイテムは、発見時のサイズのままで、アイテムのサイズを調節できるのはシナリオ終了後に、PC が新しく装備を購入するときのみとなります。PC が Small か Medium サイズ以外の装備を購入する場合は、既存の武器のサイズのルールに従って価格を調整しなければなりません(『Pathfinder RPG Core Rulebook』の P144 を参照してください)。上で挙げた例のように、もしあなたがシナリオ中に +1 Frost Longsword を発見し、シナリオ終了までにそれを使いつづけることにした場合は、武器を奪われたり破壊されたりしたとしても、そのシナリオ終了時にクロニクル・シートから再び購入することが可能です。

CHAPTER 10: A PURCHASING MAGIC ITEMS AND EQUIPMENT

この Chapter は、あなたのキャラクターが新しくマジックアイテムや武器、鎧、装備などを購入する全ての方法について記述しています。

Where Can I Buy Gear?

Pathfinder Society Organized Play を遊びやすくするため、プレイヤーは自らのキャラクターが人口 5,000 人以上の街に滞在している限り、許可されている装備品や呪文などを常に購入できるようになっています。Pathfinder Society Organized Play は、全てのファクションが Golarion におけるすべての小さな町以上のコミュニティごとに、少なくとも 1 人の担当者を置いているものとします。シナリオによって異なりますが、街の外にいる場合は PC 達の買い物は制限される可能性があります。

Always Available Items

あなたが適切な大きさの共同体(上記参照)に滞在している限り、2 シナリオ前までのクロニクルと現在のアイテムリストに加え、後述のアイテムや装備を常に購入する事ができます。

基本的な鎧や装備、アイテム、武器などは全て、『Pathfinder RPG Core Rulebook』の Chapter 6(装備に関する Chapter)に掲載されています。この基本的な装備の中には、同じ Chapter の P154 に掲載されている Dragonhide などのような “Special Materials” は含まれませんが、Alchemical Silver と Cold Iron は含まれます。

- +1 Weapons : 2,000gp + 300gp(高品質による価格) + 武器自体の価格
- +1 Armor : 1,000gp + 150gp(高品質による価格) + 鎧自体の価格
- +1 Shields : 1,000gp + 150gp(高品質による価格) + 盾自体の価格
- Potions(術者レベル 1 の術者による 0th または 1st-Lv の呪文) : 50gp 以下
- Scrolls(術者レベル 1 の術者による 0th または 1st-Lv の呪文) : 50gp 以下
- Oils(術者レベル 1 の術者による 0th または 1st-Lv の呪文) : 100gp 以下

・ Wayfinder : 250gp (通常の半額。詳細は『Pathfinder Chronicles Campaign Setting』の P195 を参照してください)

Other Items

上記以外の装備について、あなたのキャラクターが購入できるのは現在のクロニクル・シートの直前の2枚までに記載されたアイテム(Chapter 9のStep 3を参照してください)か、所属ファクションにおける合計 PA によって制限(Chapter 11 を参照してください)されてしまいます。この許可されたリスト外の武器や鎧、マジックアイテムなどは一切購入する事はできません。コアルール以外の追加アイテムが使用できるかどうかについては、Chapter 13 を確認してください。

Additional Equipment Rules

Pathfinder Society を遊びやすくするため、高品質のアイテムは高品質による価格を再度支払うことなく、+1 アイテムにアップグレードすることができます。つまり、差額を支払えば良いということです。これは+1 アイテムを+2 アイテムにアップグレードする際にも適用されますので、アイテムを次の段階にアップグレードするために現在使用しているアイテムを半額で売却する必要も、アイテムの現在価格を含めた価格で購入し直す必要も無いのです。これは、同じアイテムをアップグレードする際にのみ適用されます。例えば、高品質の Rapier を+1 Greatsword にすることはできません。

これに加えて、1/day より強い使用回数の制限があるアイテム(1/week、1/month など)は 1/Scenario として扱われます。

CHAPTER 11: SPENDING AND TRACKING PRESTIGE AWARD

プレステージ・アワード(Prestige Award : PA)は、あなたのキャラクターの所属ファクションにおける名声と評判が高まっていくのを抽象的に表す値です。

Spending Prestige Award

あなたのキャラクターは PA を一時的な恩恵や援助、または呪文サービスを受けるために「消費」することができます。PA はヒット・ポイント(HP)のように、流動的に計算を行います。HP で例えるなら、あなたの現在の最大 HP が 20 点だとして、通り魔が 4HP のダメージをあなたに与えます。すると、あなたの HP は 16 点になりますが、最大 HP は変わらず 20 点のままです。あなたがこの HP が 16/20 に変化したことを記録しなければなりません。この時点のあなたの現在合計 HP は 16 で、最大合計 HP は 20 となります。

PA においても XX/YY という形式で記録します。このときの XX はあなたの利用可能な PA の現在値で、YY は現在の合計獲得 PA となります。あなたは自分のキャラクターの PA を使用することができますが、それによって現在の合計獲得 PA が減少するような事はありません。合計獲得 PA は所属ファクションにおけるミッションを完了するたびに上昇することしかないので。もしあなたが XX(利用可能な PA

の現在値)を使用しても、(後述の)アイテムの購入能力には影響を与えません。単に受ける事ができる恩恵や援助、または呪文サービスを購入する能力にのみ影響を及ぼすのです。PA を一旦使用してしまうと、所属ファクションの任務を完遂して新たに PA を獲得したとしても、XX(利用可能 PA の現在値)は絶対に回復しないことを心に留めておいてください。

注意: PA を消費して受ける事ができる呪文サービスは、常に最低術者レベルのものとなります。さらに、人口 5,000 人以上の共同体の外で受ける全ての呪文サービスは 5PA 余分に消費しなければなりません。これは、あなたのキャラクターが所属するファクションのエージェントを探し出して援助を受ける事が困難である事を表しています。ただし、このような PA の使用方法を戦闘中に行うことはできません。また、あなたは自分の PA を他人のために使用することもできませんし、誰かと PA を共有して購入に充てることもできません。これは、相手があなたと同じファクションに所属していても変わる事はありません。

(Table 11.1) Spending Prestige Award

Prestige Award Benefit	Prestige Award Cost ¹
+4 to any one skill check ²	1
Remove paralysis	1
Lesser restoration	1
Make whole	1
Dispel magic	1
Remove blindness/deafness	1
Remove curse	1
Remove disease	1
Free purchase 150 gp ³	1
Neutralize poison	2
Restoration	2 (4 to dispel a permanent negative level)
Break enchantment	2
Atonement	2 (8 to restore cleric/druid powers)
Greater dispel magic	2
Free purchase 750 gp ³	2
Regenerate	3
Raise dead	16
Greater restoration	16
Resurrection	32
True Resurrection	77

¹Add +5 to this cost if this benefit is purchased outside of a settlement of 5,000 residents or more.

²Does not include the day job roll.

³Once per scenario, you can acquire any single item of this cost or less from your faction by spending the appropriate Prestige Award.

Tracking Prestige Award

あなたのキャラクターがどれだけの装備を購入可能かどうかは、ほぼ完全に所属ファクションでの任務をどれだけ成功させてきたかによります。PA はあなたのキャラクターが所属しているファクションでの評価にのみ影響するものであって、決して他ファクションや Pathfinder Society、また多くの冒険の中で出会う NPC 達からの評価に影響を及ぼすものではありません。あなたのキャラクターは常に現在の(もしくは2枚前までの)クロニクルと、Chapter 10 に掲載されている “Always Available Items” の表に記載されている装備を購入することができることを忘れないでください。PA は、あなたが購入できるアイテムの枠を広げるだけのものなのです。

あなたのキャラクターが標準の上限よりも上の価格のアイテムを購入しようとするとき、あなたは table 11.2 を参照して PA ごとに設定された上限額を確認します。「Prestige Award Attained」は、2列目にあるコラムの「Item Cost」の上限以下のアイテムを購入するために必要となる合計値です。例えば、ボブのキャラクターは Cheliox ファクションにおいて 27PA をかち取りました。その結果、ボブのキャラクターは現在 11,750gp 以下のアイテム全てを購入し、使用することができるのです。このアイテムの購入方法は、所属するファクションが新しく、よりよい所持品や装備、武器、そしてマジックアイテムをあなたのために調達し、販売してくれる能力と意欲を表しているのです。

注意：Pathfinder Society Scenario #29 以降のシナリオでは、全てのファクションにおいて 2PA を獲得できる可能性を持っています。

(Table 11.2) Prestige Award and Item Purchases

Current Maximum Prestige Award	Maximum Item Cost
4	500
9	1,500
13	3,000
18	5,250
22	8,000
27	11,750
31	16,500
36	23,000
40	31,000
45	41,000
49	54,000
54	70,000
58	92,500
63	120,000
67	157,500

CHAPTER 12: PATHFINDER SOCIETY ORGANIZED PLAY GAME MASTERS

Pathfinder Society Organized Play におけるゲームマスター(GM)とは、あなたが遊んでいる通常のキャンペーンにおけるものとそれほど違いはありません(2~3個の細かな注意事項があるだけです)。あなたはプレイヤー(PL)が何を知っているのか把握している必要があるため、この Chapter をこれ以上読み進める前に最初の Chapter から全て読み直してください。Chapter 11 までは Pathfinder Society で遊ぶための準備を PL たちにさせるためのものでした。あなたは PL が何を知っていて、何を期待していて、彼らのキャラクターがどのように作成されたのか、どのようにしてプレイし、キャンペーンを進めるのかについてこの Chapter を読む前に把握しておく必要があります。

What is a Game Master (GM)?

GM とは、PL 達が冒険する物語と世界を構成する全てを操り、ルールのカットを下す人のことを指します。GM には公正で面白いゲームを提供する義務があります。Pathfinder Society Organized Play では、GM は PL 達が正確に文章に記録を残す作業を手伝い、全ての PL が自らのキャラクターの記録を正確に記した事を保証し、ゲームの結果を(しばしば)paizo.com/pathfindersociety に報告する義務があるのです。

Your Duties as Game Master

Pathfinder Society Organized Play の GM は、コンベンションやインスタ・シナリオにおいて基本的に以下の順番でゲームを進めます。

- ・自己紹介します。
- ・あなたの卓の PL に、自己(と自分のキャラクターについて)紹介するよう促します。
- ・各 PL のキャラクター・シートと、以前のクロニクルを確認し、数値などについて手早くチェックします。
- ・シナリオを開始します。
- ・プレイに5時間以上かけないようにします。(ホームゲームとオンラインゲームは必ずしもこの規則に従わなくてはならないというわけではありません。また、コンベンションによってはより長いスロットを実施している場合もあります)(訳注:イベントの制限時間を超えないように、という意味だと思われます)
- ・シナリオに対応したクロニクルを、PL 達に間違えずに渡します(これについては後述します)。
- ・コンベンションでは、別の小さな紙に冒険の結果を記載してコーディネーターに提出する事になっているかもしれません。コーディネーターはこの結果をレポートにまとめ、Pathfinder Society の HQ へ報告することができるのです。
- ・イベントでコーディネーターと GM を兼任している場合、あなたには実施したシナリオの結果を適宜 paizo.com/pathfindersociety に報告することが期待されます。もし報告ができない場合は、Pathfinder Society 全体にとって良くない結果になってしまう

ことでしょう(P27 のサイドバーを確認してください)。

もしあなたが Pathfinder Society Organized Play のホームゲームを実施している場合、時間的な制約はほぼ無くなりますが、キャンペーンの記録をしっかり確実に残すための努力が求められます。ホーム・グループでの遊び方によっては、シナリオの中で PC が興味を持った脇道の詳細をたどったり、あるいはキャラクター達に相応しいと思ったオリジナルの結末を迎えるために時間を割いてもよいでしょう。けれども、そのことによってキャラクターたちが追加で PA や経験点を得たり、シナリオのクロニクル・シートや Pathfinder Society Organized Play の基本ルールで定められている限度を超える収入を獲得したりすることは決してありません。

あなたがコンベンションやインスタイベントで限られた時間の中でセッションを行っている場合、シナリオの終了条件を達成し、遭遇を処理することが時間内に完遂できるようにより気をつけねばなりません。私たちは、あなたに面白くて魅力的なロールプレイを提供することを推奨していますが、もしあなたの卓の PL 達がゲームを開始して1時間が経とうとうというのに居酒屋でバー・メイドと戯れていたとしたら、さっさと行動を起こすよう文句を言いたくなるのも無理はありません。このとき、PL 達は確かに楽しんでいるかもしれませんが、制限時間内にシナリオを終了することができなかった場合は、全く楽しめない結果になるでしょう。ほとんどのシナリオは、開始が遅れるということを考慮せず、PC 達を状況に放り込むように作成されているためです。

Reward Creative Solutions

時々、シナリオ進行中に PL 達は、遭遇（もしくはシナリオ全体）に対処するために、あなたが予想もしておらず、そしてシナリオにも対応が記載されていないような独創的な解決策を提示してあなたを驚かせるかもしれません。例えば、PL 達が戦闘中に一貫したロールプレイを行い、敵対者を殺めることなくその戦闘を終了させることに成功したのであれば、PC 達の想像力を殺すようなことはしないでください。もしもそのシーンで戦闘した相手の装備を獲得したことで得られる現金報酬がある場合、その収入の代わりに宝箱を探した結果（もしくはそれに類似した理由による）、同額の報酬を与えるようにしてください。また、PC たちがロールプレイによってクリアした悪役が、シナリオ終了時にクロニクル・シートに記載され、購入が許可されるはずの特定のポジションやスクロールを持っている場合もあります。このような時は、クロニクル・シートのアイテムを×印で消すのではなく、戦闘に頼らずに独創的な方法で遭遇を解決させることができたことに対する報酬として、どこか別の場所でそのアイテムを見つけることを許可してください。Pathfinder Society Organized Play は問題を解決する方法は唯一、相手を殺害することであるといった考え方を与えたくありません。独創的な技能の使い方やロールプレイに報いることは、単に PL 達にとって Society のゲームをより面白いものにするだけでなく、GM であるあなた自身にとっても、然るべき報酬を PL 達に確実に渡す際の柔軟な技術を向上させるという効用があります。

Calculating Average Party Level

異なるレベルの PC たちのグループがどのティアで遊ぶのがよいか決定するために、APL(Average Party Level)と呼ばれるものを決める必要があります。これは全員のレベルの平均値を丸めて、もっとも近い整数を算出することで決定します。ほとんどの遭遇はプレイヤー4 人用に設計されています。もしあなたの卓に6 人以上のプレイヤーがいるなら、APL に+1 してください。たとえば、あなたのグループが6 人で構成されていて、2 人が4 レベルで4 人が5 レベルであったとします。この場合、あなたのグループの APL は6 レベル(プレイヤー6 人のレベル合計 28 を人数で割り、結果を丸めて整数とし、その結果に1 を加算しました)となります。これは、あなたのグループに適切なサブ・ティア6 レベルで遊ばなければならないことを示しています。しかし、テーブルサイズから加算した+1 を無視してサブ・ティア5 レベルで遊ぶこともできます。私たちは、上記の卓のメンバーが、これが自分たちに適切なレベルだと信じてティア1~5 のシナリオを遊ぶつもりでやってきて、そして APL を計算した後に「君達はこれを遊ぶべきではない」と言われる、というような状況も避けたいと思っています。APL はあなたが遊ぶのに適切なレベルを測るための緩い規則です。可能な限り従う必要がありますが、(上記の例のように)シナリオで想定した以上のキャラクターがいる場合などに限って無視してもかまいません。最後に、卓の APL が2 つのサブ・ティアの間にある(ティア1~5 のシナリオに対して APL が3 の)ような場合は、プレイヤーはサブ・ティア4~5 に挑戦するか、安全にサブ・ティア1~2 で遊ぶか選択することができます。

Scenarios and Tiers

Pathfinder Society のシナリオは、若干の制限がありますが、様々なレベルのプレイヤーが同じシナリオに参加することができるように設計されています。現在、Pathfinder Society Organized Play には5 つの異なるティアが設定されています。それらは下記の通りです。

- ティア1~5
- ティア1~7
- ティア5~9
- ティア7~11
- ティア12

上記の各ティアには、いくつかのサブ・ティアが設定されています。それらは下記の通りです。

- ティア1~5 : 1~2 と 4~5
- ティア1~7 : 1~2 と 3~4、6~7
- ティア5~9 : 5~6 と 8~9
- ティア7~11 : 7~8 と 10~11
- ティア12 : サブ・ティアなし

ティアとは、遊ぶ際のレベル規制です。キャラクターのレベルが1 である場合、彼は可能な限り常にサブ・ティア1~2 で遊ばなければなりません。まれに、他のプレイヤー全員よりレベルが低い場合は、当該 PC はティアを上昇させて遊ぶことがあります。たとえば、ボブが PaizoCon に行つて、1 レベルのキャラクターが参加できる唯一のテーブルを見つけましたが、そこにはティア1~5 のシナリオを行う4 レベルのプレイヤーばかりだったとします。通常であればボブは上のティアで遊ぶことはできませんが、この場合に限り可能となります。なぜな

ら、それが彼が遊ぶことができる唯一の方法だからです。プレイヤーたちは、もし上のティアで遊ぶことになった場合、かなりリスクの上昇が見込まれるということを理解しておかなければいけません。それが唯一の方法だとしても、プレイヤーは常に上のティアで遊ぶことを拒否するかもしれません。ティアを上昇させるのは1段階のみに限られます。例えばボブの場合、彼はサブ・ティア4~5なら遊ぶことができますが、サブ・ティア6~7にまでティアを上昇させて遊ぶことはできません。とはいえ、こんなケースは稀でしょう。

Dealing with Death

Pathfinder となることを選択したキャラクターは、危険に直面することとなります。キャラクターの死は、常に起こりうる事態なのです。もしシナリオ中にキャラクターが死亡してしまっていて、魔法的な手段でも生き返ることができない(おそらく、キャラクターのレベルが低くて現金や PA をわずかししか持っていないのでしょう)のであれば、そのプレイヤーにとってのシナリオは終了します。そして、別の機会にゲームを行うために新しいキャラクターを作成する必要があります。

同様に、パーティーが全滅してしまったならそのシナリオは終了となり、生き返る手段がないのであれば新しいキャラクターを作成する必要があります。私たちは明確にパーティーが決して全滅などしないよう望んでいます(そしてその方向性でシナリオのバランス調整に努めています)が、時々ダイスの悪戯で Great Beyond に旅立つことが誰にでも起こるので。

PC の死というコインの裏側に NPC の死という問題があります。プレイヤーが偶然、または故意に、シナリオを進めるために必要な情報や手がかりを持った重要 NPC を殺害した場合はどうしますか？これは GM の即応能力が問われるタフな事態です。手紙を持った老人が魔法の集中砲火を受けて生きたまま焼かれ、重要な手紙と老人が共に跡形も無くなってしまったからといって、シナリオが終了したと決め付けられないでください。奇跡的に、その手紙が消失を免れていた(手紙は老人のポケットの中で対火ポーチに包まれていたのです)、老人にいつも付き従っている卑屈な取り巻きが老人の行状の全てを見ていたことにするなどの方法を取ってください。こういった即応能力はシナリオを先に進めたり、思わぬ障害が持ち上がったときにあなたの助けとなります。

訳注 : Great Beyond とは、全ての次元界を含んだ世界観のことで、3.5 版までの Great Wheel にあたります。その中には(有名な)次元界が 19 個含まれています。Inner Sphere と Outer Sphere という 2 つの球体でモデリングされ、その 2 つの Sphere を Astral Plane が結んでおり、19 個の次元界は無数の Demiplane を有しています。

訳注 2 : Inner Sphere は Great Beyond の中心に位置しており、周囲を Astral Plane が包んでいます。Material Plane と Shadow Plane の間には Ethereal Plane が存在していて、その周囲を 4 つの Elemental Plane が(Air, Water, Earth, Fire の順で)囲んでいます。これらの形而上学的な中心に Positive Energy Plane と Negative Energy Plane が重なり合っています。

訳注 3 : Outer Sphere は 9 つの属性に協力に結びついた 9 個の次元界が存在しています。すなわち、Abaddon(NE), The Abyss(CE), Axis(LN), The Boneyard(N), Elysium(CG), Heaven(LG), Hell(LE), The Maelstrom(CN), Nirvana(NG)です。ちなみに、Outer Sphere の中心に Inner Sphere は存在しています。

The Chronicle Sheet

あなたが Pathfinder Society Organized Play のキャンペーンを自宅で行っているか、またはコンベンションで行っているかに関わらず、極めて重要な仕事があります。GM として、イベントで実施した全てのシナリオのクロニクルを注意深く記録するように通告することです。クロニクルは、世界中で行っているメガ・キャンペーンに参加するプレイヤー全員の進歩を記録する重要な記録媒体です。同時に、配慮が足りないプレイヤーが不正行為に手を染めるのを抑止することにも繋がります。Pathfinder Society Organized Play のシナリオを通して、プレイヤーに記録させなければならない重要なものが 3 つあります。それは Prestige Award と Treasure と Condition です。Prestige Award を記録する方法はとて簡単です。セッションの前に、シナリオの後ろに記載されているファクションの任務の説明を読んでください。シナリオを始める際に「Getting Started」の文章を読みあげ、その後各 PL に各々のファクションの任務が書かれた手紙を配布します。そして、シナリオを通して PC たちがこれらの任務を達成することができるか、引き続き記録していただく。重要な点として、各シナリオごとにプレイヤーに与えられる Prestige Award の量はわずかに異なっています。しかし、(シーズン 1 以降の)シナリオ#29 から後にリリースされた全てのシナリオは、ファクションに関わらず 2Prestige Award を獲得できる可能性を持っています。

下記は、クロニクル・シートに記入する内容の概略になります。

- ・第一に、クロニクル・シートにはペンを使って記入してください
- ・PA Gained Box に獲得 PA を記載し、サインをします(ここには総合 PA ではなく、実施したシナリオで獲得した PA を記入します)。
- ・GP Gained box に獲得 GP を記載し、サインをします。
- ・シナリオでパーティーが発見することができなかったアイテム全てに取り消し線を入れます。加えて、低レベル帯のティアで実施した場合は、高いティアで獲得できるアイテム全てに取り消し線を入れます。
- ・クロニクル・シートが一番下にある灰色の網掛け部分にサインをします。
- ・“Event” 欄にはあなたが遊んだイベント名を記載します。もしホームゲームなら「Home game」、インスタゲームなら店名を記入します。
- ・“Event Code” 欄に paizo.com/pathfindersociety であなたのイベントに付けられた Event Code を記入します。これはあなたのイベントを他のプレイヤーが見つめることができるように登録した場合にのみ必要となります。
- ・プレイヤーに売却したアイテム全てと獲得した状態を記入させます。
- ・プレイヤーに購入したアイテム全てと解消され

た状態を記入させます。

- ・最後に、プレイヤーにクロニクルの右端下側の欄で計算をさせます。

Pathfinder Society Organized Play では、財宝獲得の成果が通常とは異なっています。あなたは、PC たちがシナリオを通して発見した(または台無しにしてしまった)財宝を把握して記録する必要があります。あなたは 5 時間のスロットが終了したときではなく、プレイ中に直前のクロニクルのコピーを手元においておき、どんな財宝を見つけたのか、プレイ中にどんな失敗を犯したのかを記録したいと思うかもしれません。プレイヤーがアイテムを失ったのであれば、クロニクルに記載されたそのアイテムを二重線で消し、スロットの終わりに他のプレイヤー全員のクロニクルに記載された当該アイテムに二重線を引くことができます。

Pathfinder Society Organized Play では、財宝は抽象化されています。PC たちはシナリオ中に発見した(または購入可能なアイテム一覧に掲載されている)全てのアイテムを、各シナリオの幕の終わりごとに獲得した現金の合計から購入することができます。シナリオ中で発見したアイテムは、そのシナリオ中であれば使用してもかまいませんが、次のシナリオで使用できるのは購入したアイテムだけとなることに注意してください。

シナリオ終了時に、多くの選択肢に PC が悩むかもしれません。卓が解散する前にこの悩みが解消されるのであれば、あなたがこの件に関して心配することは何もありません。しかし、次のシナリオが開始されるまでにプレイヤーがこの悩みを解消することができないかもしれません。あなたは **Items Sold/Conditions Gained** 欄に書いた状態の後にインシヤルを書き加える必要があります。これは常に読みやすく、明確に書くようにしてください。状態がわかりにくく、読みにくい記載が問題を引き起こす事態があったため、分かりやすく記載させるように努めることは特に重要です。後で状態が解決されたなら、別の GM がそのときのシナリオのクロニクル・シート上の **Items Bought / Conditions Cleared** 欄をすっきりした一覧にまとめるでしょう。もし PC が状態を解決するための呪文を購入するのであれば、GM はプレイヤーがその買い物をクロニクルの一番下にある **Items Bought / Conditions Cleared** 欄に記載したことを確認する必要があります。別の PC が呪文を使用して状態を解消した場合も **Items Bought / Conditions Cleared** 欄に記載する必要があります。呪文名前の後に呪文を使用したキャラクターの Pathfinder Society Number(XXXX-XX)と、価格が 0gp であることを記載してください。

クロニクルは GM であるあなたの助けとなります。あなたがイベントのスロット開始時にプレイヤーたちのキャラクター・レコードシートとクロニクルに目を通していき、何がしかの誤記に気付いたのであれば、プレイヤーに記載内容を正しくするよう要求することができます。プレイヤーが不正行為を働いていると確信した場合は、コーディネーターに連絡して判断を仰いでください。あなたがコーディネーターと GM を兼ねている場合は、事態はあなたの判断にゆだねられることとなります。しかし事態を処理するにあたり、冷静で、親切で、そして虚心坦懐に振舞うことをお勧めします。プレイヤーは単純に勘違いしていただけかもしれませんが、クロニクルやキャラクター・レコードシートを見た際にあ

なたが誤解したのかもしれませんが。以下のことを忘れないでください：ゲームは面白いものだと思います。ですから、ゲーム外のゴタゴタに空費する時間は可能な限り短くし、あなたのプレイヤーたちに刺激的な行動が詰まったシナリオを提供することにこそ、より時間を費やしてください。もしもプレイヤーが不正行為を働いていると確信した場合は、そのプレイヤーにあなたの卓から離れるよう要求したうえ、そのプレイヤーのクロニクル・シートについて覚えている限り詳細に記載し、Paizo のイベント・マネージャーにメール(pathfindersociety@paizo.com)を送って下さい。このとき最も重要なのは、件のプレイヤーの Pathfinder Society number です。私たちは、その内容を受けて取り組むでしょう。

THE IMPORTANCE OF REPORTING YOUR RESULTS

As a GM (and sometimes as the coordinator of a convention), one of your most important (maybe sacred) duties is to report the results of your scenarios online at paizo.com/pathfindersociety. Reporting is a cascading effect. We need accurate records so that we know how many people are playing Pathfinder Society each month so that we can track growth so that we can properly budget the Society. The more people that play, the more money we dedicate to the Society (on potential things like player and GM rewards). Failing to report can also have direct consequences for a player who loses his chronicle sheets—because we track things like sessions played and prestige gained, we can do a fairly decent job of rebuilding someone's character lost in a fire or left behind at a convention etc. If a character's online records are not accurate, then in a very real sense the character's physical records are not as well. Physical records always count as the truest accounting of a character—but keep in mind the consequences of failing to report your sessions.

Reporting Scenario Results

あなたがシナリオを完了するごとに、全員のクロニクル・シートに記載して次のシナリオを開始できるよう準備をおこないますが、誰かがシナリオの結果を報告する必要があります。ホームゲームでは、GM は常にシナリオ結果を報告する役割を果たします。コンベンションやインスタゲームの場合は、コーディネーター(GM を兼任しているかもしれませんが)が結果を報告する役割を果たします。

ホームゲームでの GM の場合、報告は簡単なものです。全員の記載済み(適切な場所にあなたのサインも記載された)クロニクル・シートを集め、paizo.com/pathfindersociety の“Report My Event”をクリックします。その後は慎重に指示に従って進めてくれれば、あなたの報告は完了となります。あなたは、私たちが各プレイヤーのクロニクル・シートの全ての情報を集めている訳ではない事を記憶しておいてください。これは意図的にそうしているのです。

コンベンションでの報告も非常に簡単です。コーディネーターは paizo.com/pathfindersociety でダウンロードできるコンベンション・トラッキング・シートを各 GM に渡します。シナリオ終了時にオンラインで記録する必要があるアイテムについてのみ、

コンベンション・トラッキング・シートに記載するようになっています。コーディネーターにシートを返却し、コーディネーターはコンベンションの最中あるいは終了後に、集計した情報をオンラインで入力します。小売店や小さなコンベンションでは、しばしばコーディネーターはGMと兼任していますが、以下の点は非常に重要です。遊んだ環境に関わらず、結果を報告することを忘れないでください。下記のサイドバーに記載しているように、あなたが結果を報告することは Pathfinder Society Organized Play の成功にとって非常に重要なことなのです。

Running a Slot 0

コンベンションでは、RPG Organized Play のイベントはしばしばスロットと呼ばれる時間帯で分割されます。1 スロットは通常 4~5 時間の枠で構成されており、GM はこの中でシナリオを終了させる必要があります。(スロット内では、複数の異なるシナリオを実施することができます。)GM たちはしばしば、コンベンションでマスターをする前に自分たちのキャラクターを使ってゲームを行うことがあります。一旦 GM をしたのであれば、そのシナリオに公式キャラクターでプレイヤー参加することはできなくなります。コンベンションの最初のスロットは“スロット 1”と呼ばれるため、ほとんどの GM はこのプレセッションを“スロット 0”と呼びます。

スロット 0 を実施する際のルールは非常に簡単です：

GM は一度でも実施したシナリオには公式キャラクターで参加することができなくなるので、自分にシナリオを実施してくれる誰かを見つける必要があります。スロット 0 を実施する GM もまた、他の誰かにシナリオを実施してもらわない限りは公式キャラクターでそのシナリオをプレイすることができなくなります。基本的に、誰かが最初に“シナリオの咀嚼”をしなければなりません。そうした場合、プレイによって受け取る全ての功績は得られませんが、功績の一部を得ることはできます(後述の「GM rewards」を参照してください)。スロット 0 のイベントは、普通のシナリオのようにオンラインで実施することもできます。スロット 0 イベントは、コンベンションや小売店でのイベントでシナリオを実施する前に行われなくてははいけません。

あなたのスロット 0 イベントを報告するために、前述のガイドラインどおりにあなたのクロニクルを保管して、コンベンションのレポートに加えて報告を行ってください。以下のことを忘れないでください：たとえあなたが GM だとしても、Pathfinder Society Organized Play のプレイヤー向けのルール全てに従う必要があります。

Ordering Scenarios

Pathfinder Society Organized Play で利用できる全てのシナリオは、paizo.com/pathfindersociety で確認することができます。paizo.com のフリー・アカウントを持っているれば、誰でもシナリオの PDF ファイルを購入することができます(フリー・アカウントは Pathfinder Society のメンバーになるためにも必要となります)。一度シナリオを購入してしまえば、シナリオを実施するたびに当該シナリオを購入する必要はありません。シナリオは \$3.99 で利用でき、各月の最終週にリリースされます。毎月 2 つのシナリオ

が利用可能となりますが、6 月と 8 月は PaizoCon と GenCon のために 4 シナリオリリースします。つまり、年間を通して合計 28 シナリオが提供されることとなります。

Game Master Rewards

最後の、そして最も重要な項目は、Pathfinder Society シナリオを実施するために貴重な時間を割いてくれる GM に対しての報酬についてです。シーズン 1 から始めた(そして実施したシナリオより過去のシナリオを実施しない)全ての GM はシナリオを“咀嚼”することでそのシナリオの部分的な報酬を自分のキャラクターに 1 回だけ適用することができます。たとえば、あなたがシナリオ #40 を 3 回実施したとしても、報酬を得ることができるのは一度だけなのです。もしあなたが複数のキャラクターを持っているのであれば、どのキャラクターに報酬を与えるかを選択しなければなりません。あなたが 1 つのシナリオの報酬を適用できるのは 1 人のキャラクターに対してのみなのです。

GM は、下記の部分的な報酬を獲得します：

- ・シナリオごとに 1XP を得る。
- ・GM のキャラクターのティアーに対応した最大獲得 GP の半分を得る。たとえば、GM のキャラクターが 1 レベルの場合はティアー 1~2 の獲得 GP の半分を得る(後述)。
- ・1 Prestige Award を獲得する。

ゲームマスターのキャラクターは、クロニクル・シートに無料の魔法の財宝や利益が記録されていたり、将来行う判定にボーナスを得たりするなどといった“特別な”報酬は何もありません。

あなたは 1 つのシナリオについて、一部の報酬と全ての報酬を両方とも獲得することはできません。それは、スロット 0 イベントでシナリオを遊んだ後に、当該シナリオのゲームマスターを務めたとしても部分的報酬を受け取ることはできないのです。

GM のキャラクターに適切なティアーについては、下記のガイドラインに従ってください：あなたのキャラクターはゲームマスターを行うシナリオと同じレベル帯にいないけません。たとえば、あなたがレベル 1 のキャラクターを持っていて、ティアー 1~7 のシナリオをサブ・ティアー 6~7 で実施する際は、あなたのキャラクターはクロニクル・シートを得られますが、それは(あなたが実施したサブ・ティアー 6~7 のものではなく)サブ・ティアー 1~2 のものになります。あなたがレベル 1 のキャラクターを持っていて、ティアー 5~9 や 7~11、ティアー 12 のシナリオを実施する場合は、クロニクル・シートを獲得することはできません。これは、そのシナリオにはレベル 1 キャラクターのためのクロニクル・シートが用意されていないためです。ティアー 1~5 のシナリオを実施している、10 レベルのキャラクターを持っている GM にも同じことが言えます。レベル 10 に該当するクロニクル・シートがこのシナリオのティアーには存在しないため、あなたはこのシナリオのクロニクル・シートを得ることができないのです。

加えて、私たちは Pathfinder Society を成功にさせるために、非常に多くの時間を割いてくれているゲームマスターたちにより多くのお礼を差し上げることを考えています。私たちは、あなた無しでは何もできないということを理解しているのです！

CHAPTER 13: ADDITIONAL RESOURCES

下に記載されているのは Paizo Publishing から出版されている特定の商品一覧です。これらに記載されている装備や特徴、神格、呪文、特技、そしてクラスなどは Pathfinder Society Organized Play で使用することが可能です。『Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook』のほぼ全て(いくつかの特技と呪文を除きます)をゲームに使用することができますが、これらの追加されたリソースは、あなたに新しいキャラクター・オプションを提供します。このリストに無い商品はゲームで使用することはできません。このリストは新製品のリリースに伴ってしばしば更新されます。

これらの追加されたリソースをあなたのキャラク

ターに使用するためには、必ず下記の一覧に記載されている特技やアイテム、呪文やプレステージクラスなどの説明や(かかるのであれば)コストが記載された該当ページのコピーか、印刷した紙を持ってこなくてはなりません(もしあなたが印刷したページを持って来る場合は、Paizo の PDF ファイルを出力したものでなくてはならず、文字データだけをコピーして印刷したものであってはいけません)。Pathfinder Society Organized Play のコアルールは『Pathfinder RPG Core Rulebook』と『Pathfinder Bestiary』ですので、私たちはゲームマスター全員が下記一覧に記載された商品全てを所持しているとは考えていません。そのため、ゲームマスターにルールを紹介するためにこれらのコピーや印刷物を持っていくのはプレイヤーの仕事となります。

Product Title

PRPG Advanced Player's Guide Playtest

Cheliox, Empire of Devils

Classic Monsters Revisited

Curse of the Crimson Throne Player's Guide

Dark Markets, a Guide to Katapesh

Dungeon Denizens Revisited

Elves of Golarion

Legal for Play

6 クラス全て(Cavalier, Oracle, Summoner, Witch, Inquisitor, and Alchemist)は、リリースされ次第使用することができます。私たちはこれらのクラスが持つ様々な能力を変更、改定、修正または完全に撤廃する権利を有しています。プレイテストの期間中においてはなおさらです。プレイテストの間、これらのクラスについて変更されていないが、頻りに Pathfinder Society の掲示板を確認してください。

『Pathfinder RPG Advanced Player's Guide』がリリースされた場合、上記のクラスを公式のものとするためには、あなたはその変更に従ってキャラクターを再構成しなければなりません。私たちは、あなたが遊んでみた結果何ができて何ができなかったかについて、paizo.com の各プレイテスト・クラス用の掲示板で報告することを強く推奨します。注意：Witch の cauldron hex は使用できません。

装備：20～21 ページに掲載されているアイテム全て
特技：26～27 ページに掲載されている特技全て
呪文：22～23 ページに掲載されている呪文全て
特徴：18～19 ページに掲載されている特徴全て

装備：Minotaur Double Crossbow
特技：《Minotaur's Charge》

装備：12～13 ページに掲載されている装備全て
特技：《Acadamae Graduate》, 《Crossbow Mastery》

特技：《Jackal Blood》, 《Lucky Halfling》
上級クラス：Balanced Scale of Abadar

装備：Alkali Flask, Alkali Salt, Bulette Bulwark(Shield), Delving(Armor Quality)
特技：《Indigestible》, 《Ooze Whisperer》
呪文：Flesh to Ooze

神格：10 ページに掲載されている神格全て
装備：Clustershot, Healer's Sorrow, Sparkfly Crystal(Arrow Weapon Qualities)
特徴：15 ページに掲載されている特徴全て。ただし、

<Kyonin Gatekeeper>と<Lapsed Faithall>を除く

Gods and Magic

装備 : Azlant Pendant, Barbed Pentacle of Asmodeus, Belt of the Snake King, Broken Chain of the Beast, Bronze Dagger of Erastil, Cloak of the Crusader, Cloak of the Dark Tapestry, Dawnflower Sash, Deathlurker's Cloak, Gossamer Amberstone, Hag's Shabble, Holy Mask of the Living God, Icon of the Midwife, Inheritor's Gauntlet, Key of the Second Vault, Mask of Cutting Flesh, Nightstone of Sorrow, Orb of the Waybringer, Pallid Crystal, Preklikin's Book of Cults, Rhombocrystal, Robe of the Master of Masters, Sacrificial Dagger of the Blood Mother, Shad'Gorum Nugget, Spell sight Bracer, Stinging Stiletto, Tankard of the Drunken Hero, Veil of Veils, Vurra of the Maker, Windwave Kilt

神格 : 裏表紙の神格リストに記載されている全ての神格を Cleric は選択することができる

呪文 : Abadar's Truth telling, Blessing of the Watch, Burst of Glory, Channel the Gift, Channel Vigor, Deadeye's Arrow, Defending Bone, Fallback Strategy, Gorum's Armor, Gozreh's Trident, Greater Infernal Healing, Infernal Healing, Pick Your Poison, Poisoned Egg, Shield of the Dawnflower, Traveling Dream, Unbreakable Heart, Waters of Lamashtu

Legacy of Fire Player's Guide

装備 : 22 ~ 23 ページに掲載されている装備全て、26 ~ 27 ページに掲載されている魔法のアイテム全て (注意 : Handstraps of Roof jumping は<Acrobatics/軽業>技能に効果を及ぼす)

特技 : 《Sandwalker》

特徴 : 7 ~ 9 ページに掲載されている特徴全て。ただし、<Duskwalker Agent>と全てのキャンペーン特徴は除く。(注意 : <Uwaga Highlander>は<Stealth/隠密>技能、<Eyes and Ears of the City>は<Perception/知覚>技能にのみ効果を及ぼす)

Osirion, Land of Pharaohs

装備 : 25 ページに掲載されているアイテム全て

特技 : 27 ~ 29 ページに掲載されている特技全て。(全ての必要技能ランクが 3 減少し、旧<Hide/隠れ身>技能が現在は<Stealth/隠密>技能に、旧<Search/搜索>技能が現在は<Perception/知覚>技能となっている)

上級クラス : Living Monolith(全ての必要技能ランクが 1 となる)

呪文 : 26 ~ 27 ページに掲載されている呪文全て

Pathfinder #9 : " Escape from Old Korvosa "

装備 : 83 ページに掲載されている装備全て

Pathfinder #26 : " The Sixfold Trial "

特技 : 《Iomedaeen Sword Oath》

上級クラス : Inheritor's Crusader

呪文 : Inheritor's Smite

その他 : 72 ページに掲載されている Customized Summon List

Pathfinder #27 : " What Lies in Dust "

魔法のアイテム : Bones of Founder Raccona, Clasp of the Mind Scream, Entwined Syrinx, Felhart, Golden Dragon Kite, Hand of Abendego, Dream Journal of the Pallid Seer, Kybwa'ka War Mask, Skin of Klendar the Troll King, Talisman of the Orc Mother's Fury, Vudran Ashak Helmet. ただし、

知性のある魔法のアイテムは除く。

上級クラス：Hellknight

Pathfinder RPG Bestiary

動物の相棒：Dire Bat, Ankylosaurus, Brachiosaurus, Elasmosaurus, Pteranodon, Stegosaurus, Triceratops, Tyrannosaurus, Dolphin, Orca, Electric Eel, Moray Eel, Elephant/Mastodon, Frog, Goblin Dog, Aurochs, Hyena, Monitor Lizard, Octopus, Dire Rat, Rhinoceros, Roc, Squid

使い魔：131～133 ページに掲載されているもの全て
特技：使用可能な特技は無い

Pathfinder Character Traits Web Enhancement

paizo.com/traits で確認できる特徴のうち、下記のもの
は使用できない：<Hedge Magician>, <Magical Knack>, <Natural-Born Leader>, <Rich Parents>。
これ以外の特徴は使用可能。

特技：《Additional Traits》

Pathfinder Chronicles Campaign Setting

装備：Wayfinder、209 ページに掲載されている武器全て、211 ページに掲載されている鎧全て。ただし、Armored Kilt は除く。213 ページに掲載されている道具全て

特技：《Aldori Dueling Master》, 《Altitude Affinity》, 《Andoran Falconry》, 《Arcane Vendetta》, 《Berserker's Cry》, 《Careful Speaker》, 《Cosmopolitan》, 《Crossbow Mastery》, 《Demon Hunter》, 《Desperate Battler》, 《Fey Foundling》, 《Focused Shot》, 《Godless Healing》, 《Green Faith Acolyte》, 《Katheer Scholar》, 《Massed Charge》, 《Molthuni Discipline》, 《Necromantic Resistance》, 《Parting Shot》, 《Rugged》, 《Sniper Shot》, 《Stoic》, 《Storm-Lashed》, 《Teleport Sense》, 《Twisted Flesh》, 《Warped Mind》, 《Veiled Vileness》, 《Vermin Heart》, 《Wand Dancer》 (<Tumble/軽業>1 ランクを<Acrobatics/軽業>1 ランクに置き換える)

上級クラス：Low Templar, Shackles Pirate(両上級クラスとも、必要条件の<Use Rope/縄使い>は無視する。また、全ての必要技能ランクが 3 減少する)

Pathfinder Chronicles : Princes of Darkness

上級クラス：Diabolist

呪文：Agonize, Hellfire Ray, Malediction, Vision of Hell

Pathfinder Chronicles : Seekers of Secrets

この本に掲載されている全てが使用可能(この本はコアルールの中に含める)。注意：Ioun Stones の共鳴は Method 1 のみ行える。Method 2 は使用できない。

Qadira, Gateway to the East

装備：19, 23, 25 ページに掲載されている装備、アイテムと素材全て

特技：9, 23 ページに掲載されている特技全て

上級クラス：The Daivrat

特徴：9, 15, 19, 23, 25 ページに掲載されているもの全て

Rise of the Runelords Player's Guide

装備：10～11 ページに掲載されている装備全て。ただし、Hide Shirt を除く。

Second Darkness Player's Guide

装備：25, 28～29 ページに掲載されている魔法のアイテム全て

上級クラス：Liberator(全ての必要技能ランクが 3 減少する)

Taldor, Echoes of Glory

装備：26～27 ページに掲載されている装備全て
特技：28～29 ページに掲載されている特技全て
(《Master of the Ledger》と《Taldan Knight》の必要技能ランクが全て3 減少し、最低 1 となる)
呪文：24～25 ページに掲載されている呪文全て
特徴：13～14 ページに掲載されている特徴全て(注意：<Divine Warrior>の説明を“あなたの Divine Spell によるダメージに+1 Trait Bonus が加算される”と読む。また、<Militant Merchant>は<Perception/知覚>判定と技能に効果を及ぼす)
上級クラス：The Lion Blade (全ての必要技能ランクが3 減少する)



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.

Guide to Pathfinder Society Organized Play v2.1. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Joshua J. Frost



SAMPLE CHRONICLE

Scenario Chronicle #

This Chronicle Certifies That _____

_____ A.K.A. _____

Player Name Character Name Pathfinder Society # Faction

_____ Has Completed This Scenario.

TIER		MAX GOLD
TIER		

EXPERIENCE

Starting XP

+1 XP

Final XP Total

Prestige Award

Starting PA

	PA
--	----

PA Gained (GM ONLY)

Final PA Total

GOLD

Start GP

+	GP
---	----

GP Gained (GM ONLY)

+ Items Sold

= Sub Total

- Items Bought

= Sub Total

- Gold Spent

= Sub Total

Items Found During This Scenario

TIER

TIER

Items Sold / Conditions Gained

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

TOTAL VALUE OF ITEMS SOLD
Add 1/2 this value to the "Items Sold" Box

Items Bought / Conditions Cleared

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

TOTAL COST OF ITEMS BOUGHT

For GM Only

EVENT EVENT CODE DATE Game Master's Signature GM Pathfinder Society #