

# Pathfinder キャラクター特徴

翻訳：VAN

## キャラクター特徴 Character Traits

アドベンチャー・パス Adventure Path をプレイすることは、単発の冒険をプレイすることとは異なる経験となる。アドベンチャー・パスは長く、継続的なキャンペーンである。しかし、ある GM がキャラクター作成の好みや傾向について知っているグループ向けに造られた独自のキャンペーンとは異なり、キャラクターを作成する際にプレイヤーがどのような選択を好むかは我々にはわからない。その結果、アドベンチャー・パス作成の指針の一つが、11 の基本クラス全てに向けたセクションを加えることだった。これにより、誰もゲームから“除外された”と感じることはなくなる。

しかし、ゲームでの具体的でない要素はどうだろうか？ もし自分たちのキャンペーンから新しいキャラクターを加えるのなら、君のキャラクターとその過去、そして個性について、そのキャンペーン向けに仕立てることを、(おそらくは) GM に任せられる。だがアドベンチャー・パスにおいては、プレイヤーが数カ月を費やすことになるキャンペーンの予定された物語の展開に、どの選択が、そしてどの背景が、冒険の話の筋を損なうことなくぴったりとはめ込まれるのかをどうやって知るのだろうか？

それが、アドベンチャー・パス・プレイヤーズ・ガイド Adventure Path Player's Guides を書こうと思った理由だった。あらゆるプレイヤーズ・ガイドにおいて、我々はキャンペーンの開始地点となる地域の地名辞典だけを提供してはいない。提供したのは、ドワーフ、エルフ、ソーサラー、レンジャーなどを作成する際に、どんな選択が最もよいかのネタばれの議論である。しかし、それとは別の、発展させたツールがある。それがキャラクター特徴である。

キャラクターに対するこの新しい項目が初めて登場したのは Rise of the Runelands のプレイヤーズ・ガイドだった。これらは新しいキャラクターが取得できる 6 つの新しい特技に偽装されていた(我々は、GM がプレイヤーにこの 6 つから 1 つをボーナス特技として選択することを認めることを推奨していた)。だがこの新しい特技は単なる追加の技や力以上のものだった。それらはヴァリシア Varisia という当時は真新しくなった地域との生まれながらの関係を、新たに作られたキャラクターに吹き込んだのである。

Curse of the Crimson Throne のプレイヤーズ・ガイドでは、我々はボーナス特技の形態を捨て、その代わりに新しいプレイヤーが選択することのできるいくつかの特徴を考え出した。それぞれの特徴は、比較的小さなボーナス 2 つのうちから 1 つを与えるものだった。しかしそれぞれの特徴の大部分は、このキャンペーンの開始における新しいキャラクターを準備することを目的とした、フレーバーや背景情報を含んでいた。

そして、公式のパスファインダー・キャラクター特徴 PDF は、今までと変わらずにパスファインダー RPG で機能するように更新することで、我々をこの

域にまで至らしめた。この文書には君のキャンペーン(パスファインダー・アドベンチャー・パスでも君がデザインしたキャンペーンであってもよい)においてキャラクター特徴を使用するのに必要な、全てのルールが収められている。

## キャラクター特徴のデザイン指針 Character Trait Design Philosophy

基本として、キャラクター特徴はおおよそ特技の半分の力である。実際、ある時点では、我々はそれらのことを“半分特技”と呼んでいた。しかし、本当には存在しない、ポイント制のシステムを含んでいることに気が付き、その考えは放棄した(例えば“二倍特技”のようなものは存在しない)。しかしキャラクター特徴はキャラクターに追加できるような単なる力ではない。それはゴラリオン Golarion 世界に合致するキャラクター背景の作成の定量化(もしくは後押し)の方法なのだ。キャラクター特徴を背景用の“物語の種”と考えること。2 つの特徴を選択した後は、キャラクターの個性や過去を作成するインスピレーションを得ているだろう。あるいは、キャラクター向けの背景を頭の中や書き下ろした文書の中に既に得ているのなら、その背景を定量化する方法として、選択すべき特徴を探ることができるだろう。種族、クラス、能力値が強みや弱点を定量化するように。

もう一つ。キャラクター特徴は PC のためのものだ。もし NPC に特徴を持たせようと思うなら、NPC は《追加特徴》特技により“購入”する必要がある。プレイヤー・キャラクターは特別だ。なんと言っても彼らはこのゲームの花形である。納得のいく方法でこの世界の NPC よりもアドバンテージを得ているのだ。パスファインダーや他のモジュールで提供される作成済みのキャラクターは彼ら向けのボーナス特徴を所持していない。彼らを PC として使用しようと思う場合に、選択する余地を残している。

多くの特徴は新しい種類のボーナス、“特徴ボーナス”を提供する。特徴ボーナスは累積しない。これらは世界に存在する NPC に対して、わずかな利益をあなたに与えることと、ルールにのっとった無作法な優位を得るために全ての特徴を 1 種類のボーナスに集中するという抜け道がないことを意味している。例えば、以下に述べることはまさにありそうな話だ。“勇敢 Courageous”特徴はドワーフの種族特徴リストにあるかもしれない。しかしドワーフの種族特徴リストにある特徴と基本戦闘特徴リストにある特徴を両方選択したからといって、1 つだけ選択した場合よりも勇敢であるというわけではない。

## 特徴を獲得する Gaining Traits

キャンペーンに向けてキャラクターを作成する際、いくつか特徴を選択してよいか、GM に確認すること。多くの場合、新しい PC は 2 つの特徴を獲得するのがよい。これは事実上、キャラクター作成においてボーナス特技と同等のものを獲得している。GM の中には

プレイスタイルに従っていくばくかの制限を与えようとするものもあるだろう。1つしか選択できないかもしれない。あるいはGMが3つ以上獲得することを許可してくれるかもしれない。GMからボーナス特徴を許可されなかった場合でさえ、君は《追加特徴》特技(後述)を獲得することでいくつかを選択してもよい。パスファインダー・アドベンチャー・パスにおいて、選択するに際し、2つの特徴カテゴリがある。君の特徴の1つはキャンペーン特徴から選択しなければならない。キャンペーン特徴はアドベンチャー・パス・プレイヤーズ・ガイドにそのリストが与えられており、キャンペーンの展開と君のキャラクターを結び付け、最初の冒険を始める組みこみ済みの理由を与えてくれる。他の特徴はそれ以外の特徴から選択できる。すなわち、基本特徴、地域特徴、種族特徴、信仰特徴である。

### 特徴の種類 Types of Traits

選択に際し、キャラクター特徴には5つの種類がある。この文書は1カテゴリである基本特徴についてのみまとめている。他の4種類の特徴は、全て Pathfinder Companions にまとめられている。

**基本特徴 Basic Traits** : 総計40の基本特徴が存在し、10項目ごとに戦闘、信条、魔法、社会というカテゴリに分けられている。この4つのカテゴリは冒険の4つの様式におおまかに一致させたものだが、ある特定のクラスと結び付けられてはいない。例えば、信心深いローグや魔法のことが頭から離れないファイターは問題なく可能である。基本特徴は“一般的”なもので、わずかな修正によりあらゆるキャンペーン・セッティングに適合することができるだろう。

**キャンペーン特徴 Campaign Traits** : この特徴は新しいアドベンチャー・パスへのつながりを新しいキャラクターに与えるために、特別に仕立てられたものだ。特定のアドベンチャー・パスのために仕立てられたキャンペーン特徴は、そのアドベンチャー・パス・プレイヤーズ・ガイドの中に必ず収められている。

**種族特徴 Race Traits** : 種族特徴は特定の種族や民族に適合している。種族特徴を選択するためには、キャラクターはその特徴の種族や民族でなければならない。もし後になって種族や民族が変わったとしても(ポリモーフ呪文やリインカーネーション呪文の結果として起きるかもしれない)、種族特徴により得られた利益は継続する。精神や記憶が肉体とともに変わってしまった場合にのみ、種族特徴の利益は失われる。もちろん、そのようなイベントにおいて、君は技能や特技、その他のあらゆるものを失っているだろう!

**地域特徴 Regional Traits** : 地域特徴は特定の地域に適合している。その地域は国や地理的領域のように広大であるかもしれないし、都市や特定の山のように小さいかもしれない。地域特徴を選択するためには、PCはその地域で少なくとも1年を過ごしたことがなければならない。1レベルの際、君のキャラクターの背景に書き込みたい地域の数に関わらず、君は1つの地域特徴のみを選択することができる。一般に、その地域は出身地や本拠地に結びついている。

**信仰特徴 Religion Traits** : 信仰特徴はキャラクターが特定の神格に確立した信仰神を抱いていることを表す。信仰特徴を選択するために信仰呪文を使用できるクラスの一員である必要はない。しかしこの特徴を正当化するために、後援者たる神格を持ち、背景に一定の信仰心を持っていなければならない。他の特徴カテゴリとは違い、信仰特徴は以降の制限に従い、君が信仰を捨てたなら失われてしまう。

### 特徴選択における制限 Restrictions on Trait Selection

特徴の選択に影響を与えるいくつかのルールがある。まず、GMはPCがゲームを始めるにあたりいくつかのボーナス特徴を持つかを決定する。既定の条件では2つである。特徴を選択する際、同じ特徴リストから2つ以上選択してはならない。上述の各項目に述べられているように、特徴の種類によっては追加の要求があることもある。

また、特徴はキャラクターの成長において形成的であった出来事(冒険者になる前か、あるいは(《追加特徴》特技による追加の特徴を獲得した場合)冒険の間に起こった出来事のいずれかをモデル化したものであったことを思い出すこと。君が隠者となり社会を捨ててさえ、社会特徴を獲得していた場合にはアリストクラートとして育ったことで得た、先祖から継承してきたものをなお持ち続けるだろう。この例外の一つに信仰特徴がある。特定の神格への継続した信仰が必要な信仰特徴を獲得してから宗教を変えた場合、君はこれらの特徴による利益を実際に失う。この場合、GMに相談すること。GMはその特徴を失うという単純な裁定を下すかもしれないし、新しい神格に対応した新しい信仰特徴の選択を認めてくれるかもしれない。信仰を捨てた場合の別のオプションとして、1レベル獲得するまでは関連した信仰特徴を失い、レベルを獲得した後で基本特徴の信条特徴と失った信仰特徴を置き換えるというものがある。

### 基本特徴 Basic Traits

これらの特徴は4つのカテゴリに分割されている。戦闘特徴はキャラクターの背景のうち、物理的で肉体的な面に焦点を当てている。信条特徴は宗教や哲学への傾倒に焦点を当てている。魔法特徴は過去に経験したあらゆる魔法に関するできごとや訓練に焦点を当てている。そして社会特徴は包括的で社会的地位やPCにたいするしつけを表すものである。

### 戦闘特徴 Combat Traits

これらの特徴は戦闘、戦い、肉体的に卓越した能力に関係したものだ。これらにより、キャラクターは戦闘にわずかながらボーナスを得、キャラクターの背景にある闘争と肉体的な戦いを表現することができる。

**1 解剖学者 Anatomist** : 君は解剖の作業について学んだことがある。大学の学生としてかもしれないし、葬儀屋や死霊術師の徒弟としてかもしれない。君は生命の維持に重要な器官を打つことを目的としてどこ

に一撃を放つべきかを知っており、クリティカル・ヒットかどうかを決定するあらゆる攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

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

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

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

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

**6 汚れた戦士 Dirty Fighter** : 幼少期より後、君は兄弟、友人、仲間から助けをもらうことなく生きてきた。その仲間は、わずかだけ大きなダメージを君が受けるように間合いを常に測っていた。その仲間は他の PC や NPC であってもよい (最近、君のそばを去られたということさえあるかもしれない)。君が挟撃されている状態で敵に攻撃を命中させたなら、追加で1点のダメージを与える (このダメージは基本ダメージに追加されるため、クリティカル・ヒットにおいて累積される)。この追加ダメージは特性ボーナスである。

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

ールに+1の特徴ボーナスを得る。

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

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

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

#### 信条特徴 Faith Traits

これらの特徴は精霊、知覚、宗教の信念に関係したもののだが、特定の神の信仰に直結したものではない。君は信仰特徴を得るために神に帰依する必要はない。これらの特徴は単に神格への献身によるものと同じように、君自身の信念や哲学への信念によるものとしてよい。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**10 来世の学者 Scholar of the Great Beyond** : 君の子供の時にける最大の興味事は、世俗的なことや当時の出来事ではなかった。君はまるで間違った時代に生まれてしまったかのように、いつも場違いであると感

じていた。君は容易に、来世と歴史的な出来事の哲学的な議論に取り組んだ。君は 知識：歴史 と 知識：次元界 の判定に +1 の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか (君が選択する) は常にクラス技能として扱われる。

### 魔法特徴 Magic Traits

これらの特徴は魔法に関連したものであり、呪文の発動と魔法の制御に焦点をあてている。魔法特徴を獲得するのに呪文の使い手である必要はない。しかしそのいくつかは呪文の使い手でない者にとっては利益をもたらさない。魔法特徴はキャラクターが若年期に魔法の効果にさらされたか魔法の学習を行なっていたことを表している。

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

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

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

**4 天賦の才 Gifted Adept** : 君の魔法への関心は、特に劇的な方法で呪文というものの発動を目撃することで沸き立った。ひょっとしたら、それが実際に肉体的、霊的な影響を与えたのかもしれない。早期に魔法に曝されたことにより、君自身が同種の魔法を扱うことがずっと簡単になったのである。この特性を選んだ時点で一つの呪文を選択すること。その呪文を発動した際、いつでも術者レベルが 1 高いものとして扱う。

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

**6 魔法のコツ Magical Knack** : 君は人生の一部あるいは全てを魔獣によって育てられた。君が森で捨てられているのを魔獣が見つけたからか、あるいは君の両親が魔法的な従者に世話を任せていたからか。この魔法に一定の間曝されたことにより、君はその神秘を容

易に理解することができた。君が他の信仰心や仕事に注意を向けるときでさえ、この特徴を選択した際にクラスを一つ選択すること。君の術者レベルがヒット・ダイスよりも高くないのならば、選択したクラスによる術者レベルに+2の特性ボーナスを得る。

**7 魔法の家系 Magical Lineage**：君の両親のいずれかは優れた呪文の使い手であった。呪文修正を行なうだけでなく、多くの魔法のアイテムを開発し、新しい呪文を作り出しさえしたかもしれない。そして君はこの偉大なる力の断片を引き継いだのだ。この特徴を選択した際に呪文を一つ選択すること。この呪文に呪文修正特技を使用する際、調整後の最後の呪文レベルを、実際のレベルよりも1低いものとして扱う。

**8 魔法の才能 Magical Talent**：生まれながらの才能か、神の気まぐれか、奇妙な墳墓に対する妄想的な研究ゆえか、君は初級呪文を体得している。0レベル呪文を1つ選択すること。君は一日に一回、擬似呪文能力としてその呪文を使用できる。この擬似呪文能力の術者レベルは、君の最高の術者レベルである。もし術者レベルを持たないなら、1レベルとして扱う。擬似呪文能力のセーブ難易度は【魅力】に基づいて計算される。

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

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

### 社会特徴 Social Traits

社会特徴はいわゆる誰でも取得できるカテゴリである。これらの特徴は、君の性格がどのようなしつけを反映したものが、高い地位にあるか地位というものが欠落しているか、両親、兄弟、友人、仲間、敵と君の歴史、といったものを表している。

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

**2 荒くれ者 Bully**：君は素直さが無視された環境で成長した。そして、話を聞いてもらうために脅威か暴力に訴えなければならなかった。君は 威圧 判定に+

1の特性ボーナスを得る。そして 威圧 は常にクラス技能として扱う。

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

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

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

**6 早口 Fast-Talker**：君は、子どもとして困った立場になった場合のコツがあった。その結果、君は幼いときから銀の舌を開発した。君は はったり に+1の特性ボーナスを得る。そして はったり は常にクラス技能として扱われる。

**7 生来のリーダー Natural-Born Leader**：気付けば、君は周りの人がリーダーとして君を尊敬するようなポジションをいつも占めていた。子供のころから、何人もの子供たちが個人ではできなかった目標を、達成できるように導いたことを、君ははっきりと思い出すことができる。君のリーダーシップのもとにいる全ての軍隊、従者、召喚されたクリーチャーは[精神作用]効果を避けるための意志セーブに+1の士気ボーナスを得る。君が《統率力》特技を獲得するのなら、統率力値に+1の特性ボーナスを得る。

**8 赤貧 Poverty-Stricken**：君の幼年期は厳しく、両親は銅貨1枚も大切にしなければならなかった。飢えはいつも君のそばにあり、地面の上で暮らし、荒野で眠らなければならなかった。君は 生存 判定に+1の特性ボーナスを得る。そして 生存 技能は常にクラス技能として扱う。

**9 裕福な両親 Rich Parents**：君は裕福な家庭に生まれた。貴族の家であったのかもしれない。冒険者の生活に身をやつたとはいえ、一度限りの利益として、初期の資産を900gp増加する。

**10 疑念を持つ者 Suspicious**：君は幼少のころに信じていた人（おそらく年上の兄弟や親）が君にしばしば嘘をついていたことに気付いた。何かに付けて君はそ

れが本当のことだと信じていたのに。他の者の主張に君は速やかに置き去りにされた。君は 真意看破 判定に +1 の特徴ボーナスを得る。そして 真意看破 は常にクラス技能として扱う。

### 新しい特技：《追加特徴》 *Additional Traits*

君は通常より多くの特徴を持っている。

利益：君は 2 つのキャラクター特徴を選択して獲得する。この特徴は異なるリストから選択しなければならず、既に選択したキャラクター特徴を選択してはならない。君が選択したキャラクター特徴は君の適性を満たしていなければならない。例えば、君がエルフの場合、この特技を習得することでドワーフ用のキャラクター特徴を選択できるようになるわけではない。

### 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 you're your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE  
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.  
System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.  
**Pathfinder Character Traits Web Enhancement**, Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC. Author: James Jacobs and F. Wesley Schneider.