

PATHFINDER RPG CORE RULEBOOK

THIRD PRINTING

Update 3.0 Release Date:2010/08/20

訳：ユージ

この文章は『Pathfinder RPG Core Rulebook』の第三版を第四版に更新するものです。

Updates

・Page12—Extraordinary Abilities に関する説明を以下の内容に変更する：

Extraordinary Abilities (Ex)：変則能力はその機能に魔法に依存しない、尋常ではない能力を指す。

Extraordinal Extraordinary という修正。

・Page33—Barbarian Rage Power の 1 つ、Moment of Clarity を説明した最初の文の最後に以下の一文を加える：

1 ラウンドの間、バーバリアンは激怒によってもたらされるすべての利益とペナルティを無視する。**このパワーを起動するのは即行アクションである。**

・Page34—クラス能力の Uncanny Dodge を説明した最初の段落のうち 2 つ目の文章を以下の内容に変更する：

バーバリアンは、**AC に対する敏捷力ボーナスを失っていない限り**不可視状態の敵に攻撃されたりした場合でも、立ちすくみ状態になることはなくなる。

・Page34—クラス能力の Mighty Rage についての説明の後に以下の段落を追加する：

Ex-Barbarians

属性が秩序になったバーバリアンは激怒の能力を失い、バーバリアンのレベルを得ることができなくなる。他のクラス能力は全て保持している。

・Page42—共同体の領域のセクションで説明されている 4Lv の領域呪文をステイタスからインビュー・ウィズ・スペル・アビリティに変更する。

・Page45—幸運の領域の領域特典である Good Fortune の最初の文章を以下の内容に変更する：
レベル 6 より、**割込みアクションとして、あなたは自分が振った 1 回の d20 ロールを結果が分かる前に振りなおすことが出来る。**

・Page46—植物の領域の領域特典である Wooden Fist の説明文の最後に以下の一文を加える：

この能力は 1 日に 3+【判断力】修正値ラウンドの間使うことが出来る。**このラウンドは連続である必要はない。**

・Page48—欺きの領域の領域特典である Master's Illusion の最後の説明文の前に以下の一文を加える：
この効果を見破る DC は 10+クレリック・レベルの 1/2+【判断力】修正値である。他の点に関しては、この能力は **ヴェイル**の呪文と同様である。

・Page48—戦の領域の領域特典である Weapon Master の最初の説明文に記載された“レベル 8 で、”の後に“**即行アクションとして**”と追記する。

・Page69—クラス能力の Uncanny Dodge を説明した最初の段落のうち 2 つ目の文章を以下の内容に変更する：

彼は、**AC に対する敏捷力ボーナスを失っていない限り**、たとえ不可視状態の敵に攻撃されたとしても立ちすくみ状態にならない。

・Page73—奈落の血脈の、血脈の力である Claws を“(変則)”から“(超常)”に変更し、最後から 2 番目の文章(「この能力は超常能力である。」)を削除する。また、この説明の最後に以下の一文を追加する：
君はこの爪を 1 日に 3+【魅】修正に等しいラウンドの間のみ使用できる。**このラウンドは連続である必要はない。**

・Page75—竜の血脈の、血脈の力である Claws を“(変則)”から“(超常)”に変更し、最後から 2 番目の文章(「この能力は超常能力である。」)を削除する。また、この説明の最後に以下の一文を追加する：
君はこの爪を 1 日に 3+【魅】修正に等しいラウンドの間のみ使用できる。**このラウンドは連続である必要はない。**

・Page81—力術の系統能力である Intense Spells の 2 つ目の文章の後に、以下の一文を追加する：
このボーナスは、1 つの呪文につき 1 回だけ適用し、それぞれのミサイルや光線に加えたり、分割することはできない。**このボーナスは、《呪文威力強化》やその他同様の効果によって増加することはない。**

・Page82—死霊術の系統能力である Life Sight の説明文の最後に以下の一文を加える：

12 レベルの時点と以降 4 レベル毎に、この非視覚的感知の間合いは 10 フィートずつ増加する。**この効果を使用するラウンドは連続している必要はない。**

・Page120—《Command Undead》特技の利益について説明している 3 つ目の文章の “ 術者レベルの 1/2 ” を “ **クレリックレベルの 1/2** ” に変更する。

・Page125—《Greater Penetrating Strike》特技の説明文の 2 つ目の文章を削除する：

君の攻撃はほとんどの敵の防御を貫通する。~~君が《貫通打撃》の武器として選んだ武器を 1 つ選ぶ。~~

また、利益について説明している最初の文章を以下の内容に変更する：

《Weapon Focus》で指定した武器による攻撃は、ダメージ減少を 10 ポイントまで無視する。

・Page126—《Greater Vital Strike》特技の利益について説明している、2~3 つ目の文章を以下の内容に変更する：

この攻撃による武器のダメージ・ダイスを 4 回振り、その結果を【筋力】修正値によるダメージや(フレイミングなどの)武器の能力、急所攻撃などの)狙いの正確さに基づくダメージやその他のダメージボーナスに加算する。この武器による追加ダメージ・ダイスはクリティカル・ヒットによって倍加せず、単に合計値に加算するだけである。

・Page128—《Improved Vital Strike》特技の利益について説明している、2~3 つ目の文章を以下の内容に変更する：

この攻撃による武器のダメージ・ダイスを 3 回振り、その結果を【筋力】修正値によるダメージや(フレイミングなどの)武器の能力、急所攻撃などの)狙いの正確さに基づくダメージやその他のダメージボーナスに加算する。この武器による追加ダメージ・ダイスはクリティカル・ヒットによって倍加せず、単に合計値に加算するだけである。

・Page131—《Penetrating Strike》特技の説明文の最初の段落の 2 つ目の文章を削除する：

君の攻撃は特定のクリーチャーの防御を貫通することがある。~~すでに《武器熟練》の対象として選んだ武器を 1 つ選択する。~~

また、利益について説明している最初の文章を以下の内容に変更する：

《Weapon Focus》で指定した武器による攻撃は、ダメージ減少を 5 ポイントまで無視する。

・Page134—《Spring Attack》特技の利益について

説明している文章の最初に “ **全ラウンドアクションとして** ” を加える。

・Page136—《Vital Strike》特技の利益について説明している、2~3 つ目の文章を以下の内容に変更する：

この攻撃による武器のダメージ・ダイスを 2 回振り、その結果を【筋力】修正値によるダメージや(フレイミングなどの)武器の能力、急所攻撃などの)狙いの正確さに基づくダメージやその他のダメージボーナスに加算する。この武器による追加ダメージ・ダイスはクリティカル・ヒットによって倍加せず、単に合計値に加算するだけである。

・Page199—Combat Maneuvers について説明している文章の Combat Maneuver Defense について触れている文章の 2 段落目、3 つ目の文章を以下の内容に変更する：

また、AC に適用されるボーナスのうち、状況ボーナス、反発ボーナス、回避ボーナス、洞察ボーナス、**幸運ボーナス**、士気ボーナス、不浄ボーナス、清浄ボーナスが、戦技防御値に適用される。

・Page212—Polymorph について説明している文章の 5 段落目、2 つ目の文章を以下のように変更する：一定のボーナスを提供し起動する必要がないアイテムは、このように溶け込んでしまっても機能を保ち続ける（**鎧と盾**ボーナスは除外される）。

・Page250—*Blight* 呪文の距離の下の行に以下の一文を加える：

対象 接触した植物

・Page353—サモン・ネイチャーズ・アライのテーブル 10 2. に掲載された 1Lv リストの “ Riding Dog ” を “ **Dog** ” に変更し、アルファベット順に並べ替える。3Lv のリストでは “ Giant lizard ” を “ **Monitor Lizard** ” に変更し、アルファベット順に並べ替える。また、 “ Giant scorpion ” は 6Lv リストから 4Lv リストに移動する。

・Page382—クラス能力の Dragon Bite を説明している 2~3 つ目の文章を以下の内容に変更する：

これは最初に行う肉体攻撃で、1d6(Dragon Disciple が小型だったら 1d4)+【筋力】修正値の 1.5 倍のダメージを与える。

・Page390—クラス能力の Bardic Music の名前を “ Bardic Music ” から “ **Bardic Performance** ” に変更する。テーブル 11 - 9 でもこの変更を行う。Special Column に掲載された Pathfinder Chronicler は 3Lv になる。

・Page390—クラス能力の Epic Tales について説明している 2 つ目の文章を以下の内容に変更する：
叙事詩を作成するには、Pathfinder Chronicler が複数ラウンドを消費して Bardic Performance を行う必要がある。そのラウンド数は Epic Tales の持続時間の 2 倍である(最大で 10 ラウンド)必要があり、かつ判定は関連する<芸能>の代わりに<職能：書記官>で行う。

・P390—クラス能力の Epic Tales について説明している 6 つ目の文章を以下の内容に変更する：
著すのには 1 時間かかり、起動には 1 回の全ラウンド・アクションが必要で、持続時間は作成する際に費やした Bardic Performance のラウンド数の 1/2 ラウンドである。

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.

・Page467— Darkwood Buckler の装備位置の行に記載されている価格を 203gp に変更する。テーブル 15 - 7 : 特定の盾の Darkwood Buckler のエントリにもこの変更を適用する。

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 Roleplaying Game Core Rulebook Update 3.0. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.