Races

Core Rulebook Races
Advanced Player's Guide Races
Dhampirs & Drows

エルフ
Elves

長命なエルフは、多くのフェイと同様に自然界の子供だが、異なる面を持っている。エルフは、彼らのプライバシーと伝統を重んじる為、個人的または国家間で友となるまでには長い時間がかかる。一度部外者が仲間として認められると、その様な関係は何世代も継続する。エルフは、彼らの途方もなく長い寿命、もしくはより深く神秘的な理由により、彼らの周囲の環境に対して深い愛着を持っている。長い間同じ場所に暮らすエルフは、目や髪などの体色がその環境に合わせた色彩に変化していく。一方短命な種族と共に過ごすエルフは、次々と仲間が歳を重ね死んで逝くのを目の当たりにする為、死に対して歪曲された見識を持ち気難しくなることが多い。

その優雅さ、英知、不死に近い特性で知られるエルフはほとんどの種族から高い尊敬を抱かれている。それは特にその魔術への精通や伝承を広く集めていることにおいて顕著である。しかしこの種族の一員は、数が多く攻撃的な若き種族によって抑圧され隔絶されていると自らのことを考えていることが多い。それでも飛び飛びとなったエルフの居留地では、美と環境に住まう精霊の具現化がなされることが多い。それらから学び育ったエルフの冒険者は世界にある彼らのエルフ文化の力強さと栄光を、しばしば剣や杖の意匠として身につけている。

森の監視人というエルフによる古い認識は正しいが、完璧なものではない。エルフはもっとも厳しいとされる砂漠から深海に至るまで、多くの環境にたやすく順応してしまうからだ。彼らの親族によって通常許可された領域の外にある、神秘や魔法と接触するものもいる。そのようなエルフ達は伝統的なエルフの生活からもたらされたものとは異なる種族特性を有する。

Physical Description
身体的特徴：エルフは一般的に、人間よりも背が高く、先の尖った長い耳によって際立つ優美で儚い体格を持っている。彼らの眼は、幅の広いアーモンドの形をしていて、躍動感あふれる色彩を持つ大きな瞳で満たされている。多くのエルフが自然界の美を模した衣服を着ている一方で、都市に住んでいるエルフは最新のファッションで自分たちを飾り立てる傾向がある。

Society
社会：多くのエルフは、自然との絆を感じ、自然と調和するように努力する。しかしながら大抵のエルフは大地や石を弄るのが不快であると感じており、代わりに彼らが先天的に持つ根気と魔術で素晴らしい芸術を作り鑑賞するのを好む。

Relations
種族関係：エルフは、軽率で衝動的な他の種族から距離を取る傾向があるが、彼らを正しく評価してもいる。エルフはドワーフが近くに住むのをあまり好ましく思っていないが、ドワーフの鍛冶技術については高く評価している。彼らはノームを奇妙（で時々危険）な好奇心の塊だとみなし、ハーフリングは憐れむべきことに小さな人々が伝統的な家無しに彷徨っているように感じる。世界中のハーフエルフの数を見れば明らかなように、エルフは人間に夢中になる事があるが、その結果産まれてきた子供を認知しないことが多い。彼らはハーフオークを信用せず、疑いの眼で見る。

Alignment and Religion
属性と宗教：エルフは、感情的で気まぐれにも関わらず、親切や美に価値を認めている。大抵のエルフは、混沌にして善である。

Adventurers
冒険者：多くのエルフは、世界を探検したいという願いから冒険を始める。失われたエルフの魔法を取り戻す為、祖先が数千年前に樹立した失われた王国を探し出す為に、静かな森林を離れるのだ。人間との関係のように、冒険家の短命ながらもしがらみのない人生は、自然な興味を引く。エルフは一般的に華奢で白兵戦闘を避ける為、ウィザードやレンジャー等のクラスを追求することを好む。

Elf Adventurers
エルフの冒険者：冒険家になることを選択したエルフは通常、武を極めるか、秘術魔法を極めるか、またはこの２つを達成するキャリアを求める。エルフはあからさまな闘争をあまり好まないが、実力行使をしてでも、他の種族より優れていることを示そうとしている。

アルケミスト：エルフは伝統的な魔法の未熟な模造品として嘲っているため、錬金術の実験や擬似科学よりも伝統的な秘術の分野を好む。エルフのアルケミストは同胞からの嘲笑から逃れるために冒険の人生を求める。

インクィジター：エルフは種族的に自由と個性を重んじるが、酷い伝統主義者であると同時にかなり疑り深い。エルフのインクィジターは好まれていないが、彼らの判断と権威は尊重されている。

ウィザード：エルフは魔法の伝承に関する古代からの伝統を深め、全ての専門分野を探求している。これらの才覚により秀でるものにとって、魔術はエルフの社会における高名への最も確実な道の１つである。

ウィッチ：不老や大地の謎めいた力を嗜むエルフのウィッチは自然への理解と呪いや未知の秘術についての魔法への習熟を調和させている。さらに大地との結びつきを強めるために沢山の故郷の生物との結びつきを深めた。

オラクル：エルフのオラクルはとてもありふれたものであり、エルフの先祖の神秘や世界中の無数の若い種族の秘密の護り手として非常に尊敬されている。

キャヴァリアー：エルフのキャヴァリアーは気品のある名誉を保持し続ける太古の高貴な生まれとして長い伝承の歴史を持っている。彼らの艶のある乗騎は素晴らしい回復力と献身の両方を示す。

クレリック：エルフはエルフの長寿が神の祝福の賜物であると認識している故に多くの信仰をフォローしている。自然主義哲学やエルフの特質を具体化する古代の守護聖人に敬意を示す。

サモナー：エルフは神秘的な芸術に対する親和性に起因し魔法生物との長きに渡る伝統的の絆を結んでいる。ソーサラーやウィザード程には多数ではない間、サモナーは彼らの幻獣の戦力が見掛け倒し生き物とみなされ、エルフの軍隊において代わりの戦力とされた。

ソーサラー：魔法はエルフの中に脈々と息づいており、エルフのソーサラーは自身の中に血脈を見出す。結果、ウィザードのように知識を集める喜びに敬意を表すソーサラーは稀である。

ドルイド：エルフは大自然や神秘的な大自然の精霊との天性の絆を結んでいる。同時に彼らはそれらの力を崇敬し、自らを大自然の力と結び付けている。

バード：エルフはあらゆる芸術を愛している。エルフの武器の技巧が戦士の羨望の的であるのと同様に、彼らの完全なアリアや古代の詩、優美なダンスは教養のある聴衆から羨望の的になっている。

バーバリアン：エルフのバーバリアンは一般的に思慮に富み、神秘的な長老によって砂漠の奥地や深きジャングルで住むように導かれる。世の中のことを経験するために故国や故郷を超えて冒険の旅に出る。

パラディン：エルフのパラディンはエルフの神々の太古からの規律に身を委ね、エルフやエルフの聖域を略奪から守護している。

ファイター：エルフのファイターは鋭敏さや繊細であるが致命的な精密さ、何世紀にも及ぶ武術の伝統の習熟において尊敬されている。

モンク：エルフは生来熟慮するものであり、本質的な冷静さや心の平穏に関心のあるものを高く評価する。エルフのモンクは自然を拠り所とする調和や技巧の例として、不老の真言を身に付ける。

レンジャー：エルフは環境に適応し、周囲を抜け目なく察知する優れた技量のハンターやスカウトである。同時に常に故郷を護り、彼らの領土を侵すものを罰する。

ローグ：シーフや追い剥ぎといったその類のものはエルフの社会ではかなり稀な存在である。エルフのローグはスカウトや潜入者、暗殺者として認識されている。

Favored Class Options

適性クラスオプション：適性クラスのレベルを獲得する際の追加技能ランクまたは追加ヒット・ポイントを獲得する代わりに、エルフは他の多くのオプションからボーナスを選ぶことができる。以下に記載された適性クラスを持つ全てのエルフはオプションを利用できる。特に明記しない限り、君が選択した記載された適性クラスの恩恵を選択する毎にボーナスは適用される。

ウィザード：通常、1 レベル時に選択した秘術系統の力の使用回数は 3 ＋【知】修正値に等しいが、それに＋ 1/2 を加えることができる。

キャヴァリアー：キャヴァリアーの乗騎のヒット・ポイントに＋ 1 する。乗騎を変えるならば、新しい乗騎は即座にこのボーナス・ヒット・ポイントを獲得する。これらのボーナスはキャヴァリアーのクラスの一部として獲得した 1 体の乗騎にのみ適用される。

ソーサラー：通常、1 レベル時に選択した血脈の力の使用回数は 3 ＋【魅】修正値に等しいが、それに＋ 1/2 を加えることができる。

バード：武器落とし、武器破壊に対する CMD に＋ 1 する。

バーバリアン：エルフの基本速度に＋ 1 する。戦闘において、5 回以上このボーナスを選択していない場合、全く効果はない。例えば、34 フィートと 30 フィートは等しく扱う。このボーナスはバーバリアンのクラスの一部として獲得した高速移動と累積し、高速移動と同じ条件の元で効果を発揮する。

ファイター：武器落とし、武器破壊に対する CMD に＋ 1 する。

レンジャー：以下のリストから 1 つ選択すること：ロングボウ、ロングソード、レイピア、ショートボウ、ショートソード、任意のエルヴンの名を冠する武器。選択した武器を使っている際のクリティカル･ロールに＋ 1/2（最大 4）の状況ボーナスを獲得する。このボーナスは《クリティカル熟練》とは累積しない。

表：身長体重ランダム決定表

種族	基本身長	基本体重	修正	体重修正
エルフ、男	5' 4"	100 ポンド	2d8	× 3 ポンド
エルフ、女	5' 4"	90 ポンド	2d6	× 3 ポンド

（訳注：1'=12" ≒ 30cm、1" ≒ 2.5cm、1 ポンド≒ 0.45kg）

表：年齢表

種族	成年	中年	老年	古希	寿命
エルフ	110 歳	175 歳	263 歳	350 歳	350 ＋ 4d% 歳

表：開始時年齢ランダム決定表

種族	ソーサラー バーバリアン ローグ オラクル	バード パラディン ファイター レンジャー キャバリアー サモナー	ウィザード クレリック ドルイド モンク アルケミスト インクィジター ウィッチ
エルフ	＋ 4d6	＋ 6d6	＋ 10d6

Races Racial Traits

種族的特長：

＋ 2【敏捷力】、＋ 2【知力】、－ 2【耐久力】：エルフは、心身共に鋭敏だが、その姿は華奢だ。

中型：エルフは、中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

通常速度：エルフは、30 フィートの基本移動速度を持つ。

夜目：エルフは、薄暗い場所で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。補足ルールを確認すること。

エルフの耐性：エルフは、魔法的な睡眠に対する完全耐性を持ち、心術呪文及び心術効果に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナスを得る。

エルフの魔法：エルフは、呪文抵抗を打ち破る為の術者レベル判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。また、魔法のアイテムの特性を鑑定する際の〈呪文学〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。

鋭き五感：エルフは、〈知覚〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。

武器精通：エルフは、ロングボウ（コンポジット・ロングボウを含む）、ロングソード、レイピア、ショートボウ（コンポジット・ショートボウを含む）に対して《習熟》しており、“エルヴン”と冠する名のついた如何なる武器も軍用武器として扱うことができる。

言語：エルフは、共通語及びエルフ語を開始時に修得している。高い【知力】を持つエルフは、以下から追加の言語を選択できる：天上語、竜語、ノール語、ノーム語、ゴブリン語、オーク語及び森語。

Alternate Racial Traits

代替種族的特長：君は 1 つあるいは複数の通常の種族特性を交換できるが、もちろん交換できるのは同じ種族特性で 1 度限りである。この幾つかの追加のルールを使用する前に、まず最初に君は GM にここに記載された種族特性と交換する許可を得なければならない。

砂漠の民 Desert Runner：灼熱の砂漠と干上がった土地を放浪しながら、最も深い砂漠で繁栄するエルフもいる。この種族特性を持つエルフは疾走を続けるための【耐久力】判定、強行軍による非致傷ダメージを受けないための【耐久力】判定、飢えや渇きによる非致傷ダメージを受けないための【耐久力】判定、熱気や冷気環境から非致傷ダメージを受けないための頑健セーヴに＋ 4 の種族ボーナスを獲得する。この種族特性はエルフの種族特性である”エルフの魔法”の代わりに取得できる。

夢使い Dreamspeaker：眠りや夢、予知夢に影響を与える力を持つエルフもいる。この種族特性を持つエルフは自身が発動した占術系統と睡眠効果の呪文に対する DC を＋ 1 する。加えて、【魅力】が 15 以上のエルフは 1 日 1 回擬似呪文能力として、ドリーム（術者レベルはエルフのキャラクター･レベルと等しい）を使うことができる。この種族特性はエルフの種族特性である”エルフの耐性”の代わりに取得できる。

永遠の復讐者 Eternal Grudge：この種族特性を持つエルフは何世代にも渡る侮辱と反目による永き血族闘争を続けてきた人里離れ孤立された社会で育った。ドワーフまたはオークの副種別を持つ人型クリーチャーに対する攻撃ロールに、これらの憎悪の対象である敵に対する特殊訓練により、＋ 1 のボーナスを獲得する。この種族特性はエルフの種族特性である”エルフの魔法”の代わりに取得できる。

光に祝福されしもの Lightbringer：多くのエルフは太陽や月、星を崇敬しているが、天上の光り輝く力で文字通り満たされているものもいる。この種族特性を持つエルフは光による盲目や幻惑効果に対して影響を受けず、自身で発動した（擬似呪文能力や超常能力も含む）光による呪文や効果を通常より 1 レベル高く扱う。【知力】が 10 以上のエルフは 1 日 1 回擬似呪文能力として、ライト を使うことができる。この種族特性はエルフの種族特性である”エルフの耐性”と”エルフの魔法”の代わりに取得できる。

闇狩人 Silent Hunter：エルフは繊細さと高い技巧を持つことで有名である。この種族特性を持つエルフは移動中に〈隠密〉を使用する際のペナルティが 5 軽減され、また疾走中にも－ 20 のペナルティ（この数値にはこの種族特徴によるペナルティ軽減を適用済みである）で〈隠密〉を行えるようになる。この種族特性はエルフの種族特性である”エルフの魔法”の代わりに取得できる。

水の子 Spirit of the Waters：海や葦の生い茂る深い河や湖で生活するのに適応したエルフもいる。この種族特性を持つエルフは〈水泳〉判定に＋ 4 の種族ボーナスを獲得し、泳いでいる際は常に出目 10 選択することができる。ボーナス言語として、水界語を選択することができる。ロングスピア、トライデント、ネットに習熟している。この種族特性はエルフの種族特性である”エルフの魔法”と”武器精通”の代わりに取得できる。

森の民 Woodcraft：エルフは自然の深遠、とりわけ森の神秘について熟知している。この種族特性を持つエルフは〈知識：自然〉、〈生存〉に＋ 1 のボーナスを獲得する。このボーナスは森の領域内では＋ 2 に上昇する。この種族特性はエルフの種族特性である”エルフの魔法”の代わりに取得できる。

ドワーフ
Dwarves

ドワーフたちは、禁欲的で厳格な種族である。山々の奥底を切り開いて造られた都市に身を落ち着けており、オークやゴブリンのような野蛮なる種族の略奪行為を撃退しようと猛々しい決意を抱いている。ドワーフたちは他のどの種族にも勝って気難し屋で、ユーモアに欠ける大地の匠という評判を得てきた。ジャイアント、ゴブリン、及びその他の同様の恐ろしい者どもと絶え間なく戦争にある、高山地帯や危険な地下世界に居住しているため、多くのドワーフたちの陰気な気質はドワーフの歴史が形作っているといえるかもしれない。

腕の立つ職人、猛烈な戦士、敬虔な僧侶として知られるドワーフは、地表に住む人間族と同じほど多様である。確かにエルフよりも秘術の技に傾倒する者は少ないが、ドワーフの列の中には多くの強力なソーサラーやウィザードの氏族が見られる。同様に一部のドワーフは忍びの技と狡知に傾倒し、ローグやアサシンの役割さえも担う。

この職業的な多様性に加え、ドワーフは第一印象よりもずっと多様な背景を持つ。全てのドワーフが地表近くに住み、巨人に対する戦闘訓練を受けているわけではない。同様に一部のドワーフはゴブリンやオークと戦う時代を経ておらず、かわりにべつの同様に脅威となる敵に直面してきた。そのようなドワーフはより伝統的なライフスタイルで成長してきた者とはちがう種族特徴を有するかもしれない。

Physical Description
身体的特徴：ドワーフは、背が低く、ずんぐりとした種族であり、がっしりとした外見の原因になっている幅広な、ぎゅっと詰め込んだような体をしていて、大抵の人間よりも1フィートほど背が低い。ドワーフたちは男性も女性も毛髪の長さを誇りとしており、男性はしばしば多種多様な留め具や、入り組んだ編み方でもって髭を飾り立てる。髭をつるつるに剃った男性のドワーフというのは、狂っているか、又はそれ以上に悪いことの確たる証である――ドワーフという種族を良く知る者なら誰も、髭無しドワーフを信用はすまい。

Society
社会：彼らの山岳城砦同士の距離が遠く隔たっていることが、ドワーフ社会内部に存する多くの文化的な諸差異の原因となっている。それらの諸分裂にもかかわらず、世界中のドワーフたちは、石造物への愛着、石及び金を基底とした職人技及び建築への情熱、並びにジャイアント、オーク、及びゴブリン類への激しい憎悪を特徴としている。

Relations
種族関係：ドワーフとオークは、長いあいだ接近した場所で暮らしてきたが、彼らの暴力の歴史は、両種族〔の歴史〕ほどに古い。ドワーフは一般に、ハーフオークに不信感を抱き、寄り付かない。ハーフリング、エルフ、ノームについては、軟弱・軽率に過ぎる、又は然るべき敬意には値するくらいには「かわいい」ものと思っている。ドワーフたちが最も強い結びつきを分かち合っているのは人間である。というのも、人間の勤勉な性格と旺盛な食欲が、ドワーフの理想とするそれらと合致しそうな、最も近いところに来るからだ。

Alignment and Religion
属性と宗教：ドワーフたちは名誉と伝統に突き動かされている。そして、一方で彼らは傍観者的だとよく皮肉られているが、彼らは強い友情と正義の感覚を持っており、彼らの信頼を勝ち得る者ならばそのことが理解できる。また一方で、彼らは懸命に働くが、なおさら懸命になって遊ぶのだ――良いエール酒があるときには特にそうである。大抵のドワーフは秩序にして善である。

Adventurers
冒険者：ドワーフの冒険者は人間に比べると稀有だが、世界の大抵の地域において彼らは見かけられる。ドワーフたちはよく、一族のために栄光を求め、生まれ故郷の要塞を豊かにする富を探し、あるいは陥落したドワーフの城砦を種族の仇敵から取り返すために、砦の境域を離れる。ドワーフの軍事行動は、しばしば坑道戦と近接戦闘を特徴とするため、大抵のドワーフは、ファイターやバーバリアンといったクラスに傾く。

Dwarf Adventurers
ドワーフの冒険者：冒険者となることを選択したドワーフは狂乱するバーバリアンやハンマーを振るうクレリックのような戦闘的なキャラクターである傾向がある。自分が選択した職業に関わらず、ドワーフの冒険者は常に戦いの備えができている。

アルケミスト：多くの尊敬されるドワーフが錬金術を学ぶが、アルケミストの役割を選ぶ者はほとんどいない―魔法のビールを醸すことに興味を持つ者を除いて。ドワーフはアルケミストを奇妙な人々であると見なし、敬意を抱いているが避けた方がよいと考えている。

インクィジター：聞かれることがないわけではないが、ドワーフは滅多に自らの同胞に対する裏切りを犯すことはない。結果として、インクィジターのマントを纏うことを選んだ少数のドワーフは外界の脅威から同胞を守るために世界を旅することに時間のほとんどを費やす。

ウィザード：ドワーフは秘術魔法の長い伝統を持ってはいないし、それを学ぶことも稀なことだが、それでも生まれながらのソーサラーよりは普通に見られる。秘術の学習のために伝統的なドワーフの訓練を諦めることにより、ほとんどのウィザードは若い同輩からアウトサイダーとみなされるが、年長の学識あるウィザードは非常に尊敬される。

ウィッチ：ドワーフ社会で使い魔と契を結びウィッチの称号を得たものは、それを秘密にする。同胞はこのような合意を信用できないものし、代わりに自分たちの神格の力に頼ることを好む。

オラクル：ほとんどのドワーフのオラクルは自分の周りの大地や祖先の魂から力を引き出し、ドワーフ社会の尊敬される成員となる。彼らはクレリックのように敬われてはいないが、危難の時にはしばしば相談を受け、闘いの時には助力を求められる。

キャヴァリアー：ドワーフのキャヴァリアーはほとんど聞かれない。わずかなドワーフのキャヴァリアーはほとんど例外なく地表に住み、ポニーやジャイアント・ボアに乗る。驚くべきことではないが、多くのドワーフはキャヴァリアーを奇妙な者たちで信用できないものと見なす。

クレリック：ドワーフは自分たちの神格との密接なつながりと、強力かつ影響力のあるクレリックを生み出す長い伝統を持つ。親交の人生を選んだドワーフは若い時から訓練を受けるが、訓練を終えた後は世界を探索し信仰を広めるために自由になる。

サモナー：ほとんどのドワーフはサモナーと幻獣との間の強い絆を理解せず、そのため頑健なる民にとって稀な職業となっている。ドワーフのサモナーの幻獣はしばしばアース・エレメンタルやアイアン・ゴーレムに似た外見をしている。

ソーサラー：ドワーフ社会は恵み深い、あるいは高貴なる血脈から力を引き出す者は賞賛するが、暗黒の力によって汚された者は避ける。

ドルイド：地下には一般的に植物が欠けているため、ドルイドの召命に応えるドワーフはほとんどいない。自然との絆を見出したものは、地下の生命の形態に惹かれる者と、地表に移動して大地のもたらす環境に適応するものと双方いる。

バード：ドワーフは自分たちの長く栄えある歴史に何よりも価値を置く。ドワーフのバードは歴史学の厳しい訓練を受け、過去の物語とバラードを暗誦する。もちろん、ドワーフのバードは少なくとも1ダースの猥雑な酒盛り歌も知っている。

バーバリアン：ドワーフのバーバリアンは一般に同族からバーサーカーと呼ばれており、多くのドワーフ軍でかなりの部分を占めている。冒険者になるために飛び出した者は、より偉大な挑戦を求めてそのようにしたのだ。

パラディン：パラディンになることを熱望するドワーフはほとんどいない。信仰と武技を混合したドワーフのパラディンはドワーフの利益のための聖戦士であるとともにドワーフの砦を守る守護者でもある。

ファイター：ドワーフのファイターはほとんどのドワーフ文化で尊敬を受ける権威ある地位を占める。彼らは地下の苛酷な環境で生きるための必要なものであり、多くのドワーフは若い時から戦闘の訓練をする。

モンク：多くのドワーフがモンクの役割を担うために訓練を受けるが、ほとんどの者は重装鎧と信頼感ある斧を用いる伝統的な戦闘法に戻ってしまう。ほとんどのドワーフのモンクは同じ志を持つ個人による小さな共同体に集う。

レンジャー：ドワーフは遺恨を抱くことで名高い。そのため驚くことではないが多くのドワーフが同胞の敵を討つことに焦点を置いてレンジャーとなることを決める。

ローグ：忍びの技に傾倒するドワーフは、スリや二枚舌よりも罠を使うことや敵を奇襲することに焦点を置く傾向がある。

Favored Class Options

適性クラスオプション：適性クラスのレベルを獲得する際の追加技能ランクまたは追加ヒット・ポイントを獲得する代わりに、ドワーフは他の多くのオプションからボーナスを選ぶことができる。以下に記載された適性クラスを持つ全てのドワーフはオプションを利用できる。特に明記しない限り、君が選択した記載された適性クラスの恩恵を選択する毎にボーナスは適用される。

オラクル：《習熟》していない武器 1 つに対するペナルティを 1 軽減する。この効果でペナルティが 0 になった場合、その武器のカテゴリに相応しい《軍用武器習熟》や《特殊武器習熟》を取得しているかのように扱う。

クレリック：通常、1 レベル時に選択した領域の力の使用回数は 3 ＋【判】修正値に等しいが、それに＋ 1/2 を加えることができる。

バーバリアン：1 日の激怒できるラウンドに＋ 1 する。

パラディン：パラディン呪文を発動する際の精神集中判定に＋ 1 のボーナスを獲得する。

ファイター：突き飛ばし、足払いに対する CMD に＋ 1 する。

レンジャー：地下に生息する動物や魔獣に対する野生動物との共感判定に＋ 1/2 のボーナスを獲得する。

ローグ：石製の罠に関する〈装置無力化〉判定および石製の罠に関する罠感知に＋ 1/2 のボーナスを獲得する。

表：身長体重ランダム決定表

種族	基本身長	基本体重	修正	体重修正
ドワーフ、男	3' 9"	150 ポンド	2d4	× 7 ポンド
ドワーフ、女	3' 7"	120 ポンド	2d4	× 3 ポンド

（訳注：1' ＝ 12" ≒ 30cm、1" ≒ 2.5cm、1 ポンド≒ 0.45kg）

表：年齢表

種族	成年	中年	老年	古希	寿命
ドワーフ	40 歳	125 歳	188 歳	250 歳	250 ＋ 4d% 歳

表：開始時年齢ランダム決定表

種族	ソーサラー バーバリアン ローグ オラクル	バード パラディン ファイター レンジャー キャバリアー サモナー	ウィザード クレリック ドルイド モンク アルケミスト インクィジター ウィッチ
ドワーフ	＋ 3d6	＋ 5d6	＋ 7d6

Races Racial Traits

種族的特長：

＋ 2【耐久力】、＋ 2【判断力】、－ 2【魅力】：ドワーフは、タフで賢いが、ちょっと無愛想でもある。

中型：ドワーフは、中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

ゆっくり着実：ドワーフの基本速度は 20 フィートだが、鎧又は荷重によって速度が修正されることはない。

暗視：ドワーフは暗闇の中で 60 フィート先まで見通すことができる。

防衛訓練：ドワーフは、巨人の副種別を持つモンスターに対して AC に＋ 4 の回避ボーナスを得る。

貪欲：ドワーフは、貴金属又は宝石類の含まれる非魔法的品物の価格を決定するための〈鑑定〉技能判定について、＋ 2 の種族ボーナスを受ける。

嫌悪：ドワーフは、オークの副種別またはゴブリンの副種別を持つ人型クリーチャーに対する攻撃ロールに、これらの憎悪の対象である敵に対する特殊訓練により、＋ 1 のボーナスを得る。

頑丈：ドワーフは、毒、呪文、及び擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナスを得る。

踏ん張り：ドワーフは地面に立っている間、突き飛ばし、足払い攻撃に抵抗する場合、戦技防御値に＋ 4 の種族ボーナスを得る。

石工の勘：ドワーフは石造りの壁または床に設置された罠や、隠し扉などの特異な石造物に気付く可能性のある〈知覚〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。彼らは、それらの 10 フィート以内を通過する時には常に、彼らが能動的に注意を向けているか否かに関わらず、そのような諸造作に気付くための判定を行なえる。

武器精通：ドワーフは、バトルアックス、ヘヴィ・ピック及びウォーハンマーに《習熟》する。加えて「ドワーヴン」の語を付された如何なる武器も軍用武器として扱う。

言語：ドワーフは、共通語及びドワーフ語の会話能力を持ってゲームを開始する。高い【知力】値を持つドワーフは、以下から〔追加の習得言語を〕選択することができる：オーク語、ゴブリン語、巨人語、地界語（テラン）、地下共通語、及びノーム語。

Alternate Racial Traits

代替種族的特長：君は 1 つあるいは複数の通常の種族特性を交換できるが、もちろん交換できるのは同じ種族特性で 1 度限りである。この幾つかの追加のルールを使用する前に、まず最初に君は GM にここに記載された種族特性と交換する許可を得なければならない。

古き確執 Ancient Enmity：ドワーフは昔からエルフと対立しており、特にドラウを嫌悪している。この種族特性を持つドワーフはエルフの副種別を持つ人型クリーチャーに対する攻撃ロールに＋ 1 のボーナスを獲得する。この種族特性はドワーフの種族特性である "嫌悪" の代わりに取得できる。

職人 Craftsman：ドワーフは金属や石の作品に関する熟練の手腕で知られている。この種族特性を持つドワーフは金属または石から物を作り出す際の〈製作〉または〈職能〉判定に＋ 2 のボーナスを獲得する。この種族特性はドワーフの種族特性である "貪欲" の代わりに取得できる。

深淵の戦士 Deep Warrior：この種族特性を持つドワーフは地下深くに潜む憎悪に直面しながら生活してきた。異形の種別を持つモンスターに対して AC に＋ 2 の回避ボーナスを獲得し、異形の種別を持つモンスターからの組みつきや組みつき状態の継続に対する CMD に＋ 2 の種族ボーナスを獲得する。この種族特性はドワーフの種族特性である "防衛訓練" の代わりに取得できる。

語り部 Lorekeeper：ドワーフは彼ら自身の歴史と周囲の世界に関して、克明な記録をつけている。この種族特性を持つドワーフはドワーフか彼らの敵に対する〈知識：歴史〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを獲得する。しかし、〈知識：歴史〉を習得していない場合は、判定できない。この種族特性はドワーフの種族特性である "貪欲" の代わりに取得できる。

魔法抵抗 Magic Resistant：ドワーフの古き一族の中には、特に魔法に強い抵抗力を持つものもいる。この種族特性を持つドワーフは 5 ＋キャラクター・レベルに等しい呪文抵抗を獲得する。この呪文抵抗は標準アクションにより 1 ラウンドの間、下げることができる。この種族特性を持つドワーフは全ての秘術呪文に関係する精神集中判定に－ 2 のペナルティを獲得する。この種族特性はドワーフの種族特性である "頑丈" の代わりに取得できる。

冷酷 Relentless：ドワーフは敵を無視し、戦場を押し進むことに熟練している。この種族特性を持つドワーフは 1 体に対する突き飛ばしと蹴散らしの戦技判定に＋ 2 のボーナスを獲得する。このボーナスはドワーフと相手双方が地面に立っている間だけ効果を発揮する。この種族特性はドワーフの種族特性である "踏ん張り" の代わりに取得できる。

石の歌い手 Stonesinger：その類似性により大地から偉大な力を授けられるドワーフもいる。この種族特性を持つドワーフは［地］の補足説明を持つ呪文や地の領域により獲得した呪文、地の精霊の血脈の力、オラクルの石の神秘の天啓を発動する際、1 レベル高く扱う。この能力はレベルを基準とした力には影響を与えず、この能力なしでドワーフ自身が発動できる効果にのみ影響を与える。この種族特性はドワーフの種族特性である "石工の勘" の代わりに取得できる。

頑固 Stubborn：ドワーフは頑固で有名だ。この種族特性を持つドワーフは心術（魅惑）、（強制）の呪文や擬似呪文能力に対する意志セーヴに＋ 2 の種族ボーナスを獲得する。加えて、セーヴに失敗した場合、1 ラウンド後に同じ DC で再度セーヴを行うことができる。ローグの心術破りのような別の能力を持っていた場合、1 ラウンド後に使うことができるのは 1 つだけである。1 つ目の能力でセーヴに失敗した場合、次のラウンド（最初から数えて 2 ラウンド後）に別の能力を使うことができる。この種族特性はドワーフの種族特性である "頑丈" の代わりに取得できる。

ヒューマン
Humans

人間は、優れた意欲と我慢、拡大の卓越した能力を有しており、現在のところ、世界の主要な種族である。それらの帝国と国家は、巨大で乱雑に広がっており、これらの社会の市民は、武力と呪文の力で自分たちの名前を刻む。人類はその騒々しさや多様性を特徴とし、野蛮だが誇り高き部族から巨大な国際都市に住む悪魔崇拝の貴族まで、その文化は多岐に渡る。人間の好奇心と野心は、しばしば多くの人々に故郷を離れさせ、数えきれない程の世界の忘れ去られている場所を探検するか、または強力な軍隊が隣国を征服するように導く。単に可能だというだけで。

人間は適応性と拡張への熱情を持ち、野心と想像力の洗礼を受けて駆り立てられている。このような特徴によって彼らは世界全土に広がり、無限に多様な地に適応し、それぞれの新しいフロンティアを征服している。遠くから見ている種族にはしばしば攻撃的で破壊的だと理解されているが、ほとんどの人間は単に自らの人生を生きるために与えられた時間をフルに使うことを求めているだけである。有能な交渉者や適応した者、人間の終わりないの下に倒れた者さえも、しばしば同化されていき、種族の文化的な冒険主義の新たな原動力となる。

人間は肉体的な外見に非常な多様性をあらわす。皮膚は暗い褐色から乳のような蒼白まで、髪は亜麻色から黒檀色までの全領域にある。彼らが見られるであろう場所は非常にさまざまである。定住者、もっとも不毛な砂漠の中心、氷の海の冷涼たる海岸、灼熱の地底の深みにまで自らの道をもとめる野心的な人間の探索者も、すべて次の地平線の向こうにあるものを目指すという終わりなき到達しがたい探究の下に一致しているように見える。人間の多様性は学問のあらゆる領域にも同様に広がっており、彼らの好奇心により無制限の機会主義と終わりのない習熟への努力へと導かれる。

Physical Description
身体的特徴：人間の身体的特徴は、世界の地域と同じくらい様々である。人間には、南方の大陸の浅黒い肌の部族から北方の陸地の青白い野蛮な侵略者まで、様々な肌の色、体格及び顔の特徴がある。一般的に言えば、人間の肌の色は、赤道に近い場所に住むほど暗くなると見なせる。

Society
社会：人間社会は、多数の政府、態度及びライフスタイルを包含する。最も古い人間の文化は、何千年もの歴史を過去へ遡るが、エルフやドワーフの様な一般的な種族の社会と比べると、人間社会は、帝国が崩壊したり、新しき王国が古き王国を従属していくように、常に変化しているように見える。一般に、人間は、柔軟性、創造性及び野心を持つことで知られている。

Relations
種族関係：人間は創造力に富み、意欲を持ち、多数いる為、領土拡大と植民地化に駆り立てられ、その間に他の種族と接触する。多くの場合、これは武力衝突や戦争を引き起こすが、それを許して同盟を結ぶのも素早い。時々傲慢なまでに誇りに思うが、人間は、ドワーフをけちな大酒飲み、エルフを気紛れな気取り屋、ハーフリングを臆病な泥棒、ノームをへそ曲がりなマニア、ハーフエルフとハーフオークを半端者と見なしているが、彼ら自身の種族の多様性は、人間を他の種族を受け入れる達人にする。

Alignment and Religion
属性と宗教：人類は、強大な悪から無限の善の性質を持つ為、おそらく全ての一般的な種の中で最も異質である。あるものは巨大で野蛮な群落に集まり、他のものは何マイルにも及ぶ乱雑に広がった都市を築く。総じて、大抵の人間が中立であるが、一般に特定の属性で集まって国や文明を作る傾向がある。また人間は、神と宗派に関して最も広範囲を受け入れ、他の種族の伝統にとらわれず、誰にでも栄光や保護を与えたがる。

Adventurers
冒険者：野心のみが数えきれない程の人間を駆り立て、裕福、称賛、社会的地位、神秘的な知識、それらの多くを得る手段としての冒険がある。幾人かは、単に危険なスリルの為に冒険を続ける。人間は無数の地域や経歴の出身であり、冒険のパーティーの中のどんな役割を果たすことが出来る。

Human Adventurers
人間の冒険者：人間の冒険者はあらゆる職業で特化され、その才能と野心によって単に成功するのみならず偉大な達成にまで駆り立てられ、彼らの短い人生を永きにわたる遺産とする。

***アルケミスト：**時にエキセントリックで危険な技術をかじった者と切り捨てられるが、人間のアルケミストはその実践的な技能で常に次に雇い口を見つけることができる。しばしば雇い主からは安全だけの距離をとられるが。*

***インクィジター：**信仰と信頼の力を持つものの、人間は等しく被害妄想と疑念にとらわれやすく、そしてほとんどの人間のインクィジターの騎士団は、危険なクリーチャーの駆逐と頑迷な魔女狩りを通じて名声（あるいは悪名）を得てきた。*

***ウィザード：**多くの人間は力、知識、創造の秘密への洞察を求め、人間のウィザードは秘術伝承の古の神秘と新しい魔法の発明を探究する。人間は特定の魔法の系統を極めることにも、より総合的な学習をすることにも優れている。*

***ウィッチ：**世界を超えて支配しようとする欲望を持つ人間は神秘的で潜在的に危険な道へと導かれる。人の目から隠されたウィッチの道のような。*

***オラクル：**人間のオラクルはオラクルの本質と外見をあらわにするようなさまざまな秘教的なやり方を用いる。これらの予言者がその奇妙な技にいかなる力を用いるのかで多少変化し、しばしば神秘的な真実を反映する。*

***キャヴァリアー：**人間は多くの騎士団の中核となり、貴族的な気取りと主君と騎士団の理想に仕える献身との均衡を取り、一般人からも貴族からも等しく名声を得る。*

***クレリック：**人間は自分自身よりも大きな理想を喜んで信仰し、大小さまざまな宗教に集まる。人間はしばしば神格と個人的なつながりを持ち、自らが理想とする特性と力を体現する。*

***サモナー：**生命を形作りその言葉で恐怖に命令する人間のサモナーは創造の力を奉ずる。彼の指揮下にある幻獣は非常にさまざまな形態をとり、大抵は主の奥底にある希望や最も暗い悪夢を体現する。*

***ソーサラー：**混血の血脈の長い歴史を持つ人間は頻繁に生得の秘術の力を示す。時には奇形として貶められ、あるいは驚異として称揚されるソーサラーは生き残るために自らの内にある力に頼らなければならない。*

***ドルイド：**ドルイド教は多くの人間に古い信仰とみなされているが、永遠のものであり世界そのものに広がっている。一部の者は彼らを進歩への道の途上にいる時代遅れの隠者として切り捨てるが、ドルイドはしばしば用心深い尊敬と疑い深い恐怖の双方を集める。*

***バード：**人間のバードはほとんど制約を持たず大いなる芸術的な幅を有する。しばしば熱心に面白い物語や歴史を蒐集し、他者の物語を語るうちに自らの伝説を築く。*

***バーバリアン：**霧に包まれたジャングルから荒涼としたステップまで、バーバリアンは「文明」社会を避け、自らの頑健と鋼の自信、不屈の武勇を以って名声を勝ち取る。野蛮の中にあっても種族的な創造性は輝き、しばしば人間のバーバリアンはさまざまな粗野だが致死的な武器と武術を作り出し身に付けることになる。*

***パラディン：**英雄的な理想を熱望し、同胞を守る高貴な道を求め、あるいは単に名誉と英雄的な高邁な理想を望む人間は、しばしばパラディンクラスに惹かれる。困難でしばしば自己犠牲的な道を通じ、人間のパラディンは悪の軍勢に対するほとんど全ての十字軍の最前線に突き進む。*

***ファイター：**人間のファイターはその職業の全領域にいる。放浪者、兵士から活劇剣士、格闘士まで—それらは軽視してはならない。*

***モンク：**平安と完全性への訓練を追及する人間のモンクはしばしば社会から離れたところにいる。多くの者はモンクを敬しているが、最も献身する者のみが自らの道を究めるための明晰さと自己抑制を保つのだ。*

***レンジャー：**人間は全ての種類の獲物に対して最適であることに挑み、多くの者は熟練の狩人や獣の追跡者、危険な追っ手となる。時が過ぎると、多くの人間のレンジャーは動物の相棒を同胞よりも好むようになる。*

***ローグ：**野心的で、時として過ちを犯す人間のローグは望むものを得るためにあらゆる障害を乗り越える。良心のない暗殺者であれ突き進む盗賊であれ、そのような覚悟を決めた無頼の欺きや魅惑に抗することができる者はほとんどいない。*

Favored Class Options

適性クラスオプション：適性クラスのレベルを獲得する際の追加技能ランクまたは追加ヒット・ポイントを獲得する代わりに、人間は他の多くのオプションからボーナスを選ぶことができる。以下に記載された適性クラスを持つ全ての人間はオプションを利用できる。特に明記しない限り、君が選択した記載された適性クラスの恩恵を選択する毎にボーナスは適用される。

アルケミスト：アルケミスト調合法リストから選択した調合法 1 つを調合書に追加する。この調合法はアルケミストの作成できる調合レベルより少なくとも 1 レベルは低くなければならない。

インクィジター：インクィジター呪文リストから選択した呪文 1 つを追加する。この呪文はインクィジターの発動できる呪文レベルより少なくとも 1 レベルは低くなければならない。

ウィザード：ウィザード呪文リストから選択した呪文 1 つをウィザードの呪文書に追加する。この呪文はウィザードの発動できる呪文レベルより少なくとも 1 レベルは低くなければならない。

ウィッチ：ウィッチの使い魔にウィッチ呪文リストから選択した呪文 1 つを加える。この呪文はウィッチの発動できる呪文レベルより少なくとも 1 レベルは低くなければならない。使い魔を変えるならば、新しい使い魔は即座にこのボーナス呪文を獲得する。

オラクル：オラクル呪文リストから 1 つの修得呪文を追加する。この呪文はオラクルの発動できる呪文レベルより少なくとも 1 レベルは低くなければならない。

キャヴァリアー：キャヴァリアーの旗印ボーナスに＋ 1/4 する。

クレリック：来訪者の呪文抵抗を克服する際に行なう術者レベル判定に＋ 1 する。

サモナー：サモナーの幻獣のヒット・ポイントか技能ランクに＋ 1 する。

ソーサラー：ソーサラー呪文リストから選択した呪文 1 つを追加する。この呪文はソーサラーの発動できる呪文レベルより少なくとも 1 レベルは低くなければならない。

ドルイド：態度を変更する際の〈交渉〉、〈威圧〉判定に＋ 1/2 する。

バード:バード呪文リストから選択した呪文 1 つを追加する。この呪文はバードの発動できる呪文レベルより少なくとも 1 レベルは低くなければならない。

バーバリアン：罠感知に＋ 1/2 するか激怒パワーに＋ 1/3 する。

パラディン：:選択した 1 つのエネルギーに対する抵抗に＋ 1(最大 10)する。

ファイター：選択した 2 つの戦技に対する CMD に＋ 1 する。

モンク：気プールに＋ 1/4 する。

レンジャー：動物の相棒のヒット・ポイントか技能ランクに＋ 1 する。動物の相棒を変えるならば、新しい動物の相棒は即座にこのボーナスヒット・ポイントや技能ランクを獲得する。

ローグ：ローグの技に＋ 1/6 する。

Names

名前：特定の伝統や共有する歴史に忠実である他の種族と異なり、人間の多様性は無限に近い名前をもたらした。北方の野蛮な部族の人間は、亜熱帯の国出身の船乗りや商人よりも多くの別の名前を持っている。世界の人間の大部分は共通語を話すが、彼らの名前は信仰や容姿と同じくらい様々だ。

表：身長体重ランダム決定表

種族	基本身長	基本体重	修正	体重修正
ヒューマン、男	4' 10"	150 ポンド	2d12	× 7 ポンド
ヒューマン、女	4' 5"	110 ポンド	2d12	× 7 ポンド

（訳注：1' ＝ 12" ≒ 30cm、1" ≒ 2.5cm、1 ポンド≒ 0.45kg）

表：年齢表

種族	成年	中年	老年	古希	寿命
ヒューマン	15 歳	35 歳	53 歳	70 歳	70 ＋ 2d20 歳

表：開始時年齢ランダム決定表

種族	ソーサラー バーバリアン ローグ オラクル	バード パラディン ファイター レンジャー キャバリアー サモナー	ウィザード クレリック ドルイド モンク アルケミスト インクィジター ウィッチ
ヒューマン	＋ 1d4	＋ 1d6	＋ 2d6

Races Racial Traits

種族的特長：

能力値 1 つに＋ 2：人間のキャラクターは、彼らの多様な特質の為、作成時に選択した 1 つの能力値に対して＋ 2 のボーナスを得る。

中型：人間は、中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

通常速度：人間は、30 フィートの基本移動速度を持つ。

ボーナス特技：人間は、1 レベルの時点で 1 つの追加特技を得る

熟練：人間は、1 レベルの時点と以降レベルを得る毎に 1 ポイントの追加の技能ランクを得る。

言語：人間は、共通語を開始時に修得している。高い【知力】を持つ人間は、自由に追加の言語（ドルイド語のような秘密の言語は除く）を選択できる。

Alternate Racial Traits

代替種族的特長：君は 1 つあるいは複数の通常の種族特性を交換できるが、もちろん交換できるのは同じ種族特性で 1 度限りである。この幾つかの追加のルールを使用する前に、まず最初に君は GM にここに記載された種族特性と交換する許可を得なければならない。

洞察力を秘めた眼 Eye for Talent：人間は潜在的に素晴らしい洞察力を秘めている。この種族特性を持つ人間は〈真意看破〉判定に＋ 2 のボーナスを獲得するのに加えて、動物の相棒や絆の乗騎、腹心、使い魔を得る際、キャラクターが選択した 1 つの能力に＋ 2 のボーナスを獲得する。この種族特性は人間の種族特性である " ボーナス特技 " の代わりに取得できる。

野原の精神 Heart of the Fields:農村地域で生まれる人間は重労働に慣れている。この種族特性を持つ人間は任意の〈製作〉または〈職能〉にキャラクター・レベルの半分のボーナスを獲得し、1 日 1 回疲労状態か過労状態の効果を無視できる。この種族特性は人間の種族特性である " 熟練 " の代わりに取得できる。

都市の精神 Heart of the Streets：活気溢れる都市の人間は群れることに熟練している。この種族特性を持つ人間は 2 人以上の仲間に隣接している際、反応セーヴと AC に＋ 1 の回避ボーナスを獲得する。彼ら自身は自分たちを移動困難な地形とは見なさない。この種族特性は人間の種族特性である " 熟練 " の代わりに取得できる。

荒野の精神 Heart of the Wilderness：荒野に生まれ育つ人間は弱肉強食のルールを学ぶ。この種族特性を持つ人間は任意の〈生存〉にキャラクター・レベルの半分のボーナスを獲得し、瀕死状態の際の安定状態になる為の判定に＋ 5 のボーナスを獲得する。また、【耐久力】にキャラクター・レベルの半分を加えた値と同じだけヒット・ポイントが 0 を下回った際に、死亡状態となる。この種族特性は人間の種族特性である " 熟練 " の代わりに取得できる。

ノーム
Gnomes

ノームの起源を探ると、色はより光り輝き、自然はより荒々しく、感情はより純粋だった場所、神秘なるフェイの領域に辿り着く。はるか昔、古代のノームは知られざる力によって追いたてられ、この世界に避難したのだ。こうした事情にも関わらず、フェイの祖先を完全に諦めることも、人間の文化に完全に順応することもなかった。その結果、ノームは、他の種族によって広く奇妙なよそ者であると見なされている。

ノームは奇妙な種族である。彼らは過ちを楽々と切り抜け、ちょっとしたイタズラができるだけの時間があるならどんな代価を払ってもそれを行って嘲りを笑いに変え、敵をまごつかせる。ノームは音楽と魔法を愛するが、製作、カラクリ、手仕事も好きである。ノームは何事であれ情熱を持つことに絶対的に没頭する。ひとたび取り付かれ注意を注げば、その気が向いているのが自分の家での新しい冒険であろうと世界にまたがるものであろうと、ノームは他のことはほとんど考えない。

彼らのフェイから受け継いだ性向により、ノームはいとこであるフェイが集まる自然の地を愛する。しかしながら、このような場所を避けて都市を選ぶノームも増えてきている。彼らの生来の好奇心と創造を愛することから、商業、取引、最新の発見をたどりそれに寄与することができる所での商業、取引、製造にひきつけられるためである。そのようなノームはしばしば岩や木の間で育ったノームとは異なる種族特性を有している。

Physical Description
身体的特徴：ノームは、一般的な種族の中で最も小さく、身長は３フィートほどだ。彼らの髪は、紅葉のような燃えるように赤いオレンジや春の森の若緑、盛りの野花の様な深い紅や紫など、鮮やかな色の傾向がある。同様に、彼らの肌色は、ほとんど遺伝と関係なく、自然な茶色から花の様なピンクまで及ぶ。ノームは多様な顔の特徴があり、非常に（人によっては驚嘆させられる程）大きな口と眼を持っていてる。

Society
社会：一般的に、大抵の種族と異なり古典的な社会構造を組織することはない。気まぐれなノームたちは、新しく刺激的な経験を求めて、１人または行きずりの仲間と共に旅をする。彼らは滅多に他の種族のメンバーとの持続する関係を結ばず、代わりに情熱をもって工芸や収集、あるいは自身の職能を追求する。男性のノームは、独特な帽子やかぶり物に関する変わった好みがあり、女性のノームはしばしば誇らしげに凝った風変わりなヘアスタイルにする。

Relations
種族関係：ノームは、感情的にも、物理的にも他の種族と交流するのが困難だ。ノームのユーモアは他の種にとって理解し難く、悪意があるか無意味であるように思われているが、一方でノームは彼らより背の高い種族を愚鈍な巨人と考える傾向がある。彼らはハーフリングや人間とウマが合うが、ドワーフとハーフオークは大抵のノームが笑い飛ばす冗談を本気にするので苦手だ。彼らはエルフを敬うが、しばしば長命な種族であるエルフの決定にかかる長い時間に苛立っている。ノームにとって行動は常に怠慢に勝る為、多くのノームは休憩時間に楽しむ為に、常にいくつかの彼らに非常に関わりのある課題を持ち込む。

Alignment and Religion
属性と宗教：ノームは直情的なトリックスターであり、時々不可解な動機と分かり難い手段を用いるが、彼らに悪気はない。彼らの行動は感情と強く一致する傾向があり、自分たちを自然界の中で最も平和な種族だと思っている。

Adventurers
冒険者：ノームの放浪癖は、彼らを生まれながらの冒険者にする。彼らはしばしば人生の新しい局面を経験する為に放浪者になり、小説と同じ位数えきれない程の危険に直面する。ノームは、魔術や呪歌で彼らの欠点を補う。

Gnome Adventurers
ノームの冒険者：ノームは試練を越えるのに知力と個性的な力を使う。概して善良な気質と忍耐力を持つが、追い詰められれば速やかに獰猛になることができる。

アルケミスト：錬金術はノームの最も尊敬をうける職業の一つであり、魔法への愛情と理論の実用化を融合させ、発見の機会が毎日ある分野にみな夢中になる。

インクィジター：ノームの一部は世界の残酷さと、特に過酷な心を持つ種族たちについて学び、それに入れ込みすぎたものは、心無い者から人々を保護し、自分の国を守護するためにインクィジターの衣をまとう。

ウィザード：ノームは幻術と元素の魔法の領域に特化した長い魔法の伝統を有する。彼らは魔法の可能性の範囲を押し広げ、しばしば前代未聞の躍進をもたらす歴史家、研究者、学者として大いに尊敬される。

ウィッチ：奇怪な古代の力を熱心に受け入れるノームは、欺きを得意とするウィッチとなる。ほとんどは自らの個性に良くあった奇妙で特殊な使い魔を得る。

オラクル：古代のフェイの魂を受け継ぐものとして、ノームはとても自然にオラクルとして身を捧げ、他の世界の前兆と自然の力のささやきを解釈する。

キャヴァリアー：ノームのキャヴァリアーは滅多にいないものの、彼らは誓いに誠実であり、愛する人々や土地を守るため幅広い戦術を身につけるだろう。

クレリック：ノームはしばしば神々、特に芸術、音楽、冒険、発見、お祭り騒ぎの神のしもべとなり、その創造への情熱と宗教的熱狂を混ぜ合わせる。

サモナー：ノームは慢性的な製作者でその創造力は尽きることがなく、幻獣のデザインと形成を喜びをもって行う。ノームのサモナーのしもべはしばしば機械製品や妖精のクリーチャーに似る。

ソーサラー：フェイの血脈に生来備わる秘術の力はほとんどのノームの家系で普通に見られ、他のソーサラーの血脈もしばしば出現する。暗黒の源から力を得るものは疑いと軽蔑を受けるが、ノーム社会では普通に受け入れられるものがほとんどである。

ドルイド：多くのノームがドルイドの衣をまとい動物や自然の精霊と密に交流しながら、大地と森を守る。

バード：物語、歌、ジョークの収集に取り憑かれているノームは多い。そのためノームのバードは幅広いレパートリー、エネルギッシュな話し振り、その芸に魔法を織り込むことで名高い。

バーバリアン：自然のフェイの仲間と荒野の獣たちの中で生活しているものの間で育てられたノームのバーバリアンは多い。彼らは自然の精霊の具現化したような、ほとんど野生そのものとなる。

パラディン：自らの生を宗教的熱狂と周りの人々を守りたいという情熱によって変えられたノームは、パラディンの召命に応えるだろう。ほとんどのものは動物と会話する能力を、乗騎と話をすることと悪を為す者を狩ることにおける、特別な恩恵と考えるようになる。

ファイター：ノームのファイターはもっとも小さな闘士でも戦場では巨人になりうると証明することを熱望する頑強な輩である。

モンク：生来ノームは多彩で、情熱的で、派手だが、そのような物好きさを肉体と才能の完成という未来に向ける。そのため多くのノームの武術の型は融通無碍で、長い修練による技術というよりは即興の舞踏に近くなる。

レンジャー：ノームの戦闘要員はほとんどの場合レンジャーとなり、自然との緊密な関係と、その賜物と会話する能力を用いる。

ローグ：ノームのローグは様々な技能の達人であることが多く、魅力のある人格によって他者を使い、錠と罠を作り出したり解除したりする技能を高めるためにちょっとした魔法を使うこともある。

Favored Class Options

適性クラスオプション：適性クラスのレベルを獲得する際の追加技能ランクまたは追加ヒット・ポイントを獲得する代わりに、ノームは他の多くのオプションからボーナスを選ぶことができる。以下に記載された適性クラスを持つ全てのノームはオプションを利用できる。特に明記しない限り、君が選択した記載された適性クラスの恩恵を選択する毎にボーナスは適用される。

アルケミスト：1 日に作成できるボムの数に＋ 1/2 する。

ウィザード：通常、1 レベル時に選択した秘術系統の力の使用回数は 3 ＋【知力】修正値に等しいが、それに＋ 1/2 を加えることができる。

オラクル：オラクルの呪いの効果を決定する際のノームのレベルを＋ 1/2 として扱う。

サモナー：幻獣のヒット・ポイントに＋ 1 する。

ドルイド：［酸］［冷気］［電気］［火］のいずれか 1 つの耐性を獲得する。この恩恵を選択する度に 1 つの耐性の数値を＋ 1（最大 1 つの耐性につき 10）する。

バード：1 日に呪芸を使用できるラウンド数に＋ 1 する。

レンジャー：動物の相棒の DR に 1 ／魔法を加える。この恩恵を選択するたびに DR ／魔法は＋ 1/2（最大 10 ／魔法）増加する。動物の相棒を変えるならば、新しい動物の相棒は即座にこのボーナス DR を獲得する。

ローグ：象形文字、符号、巻物や他の魔法的な文章に関する〈装置無力化〉、〈魔法装置使用〉判定に＋ 1 する。

表：身長体重ランダム決定表

種族	基本身長	基本体重	修正	体重修正
ノーム、男	3' 0"	35 ポンド	2d4	× 1 ポンド
ノーム、女	2' 10"	30 ポンド	2d4	× 1 ポンド

（訳注：1' ＝ 12" ≒ 30cm、1" ≒ 2.5cm、1 ポンド≒ 0.45kg）

表：年齢表

種族	成年	中年	老年	古希	寿命
ノーム	40 歳	100 歳	120 歳	150 歳	150 ＋ 3d% 歳

表：開始時年齢ランダム決定表

種族	ソーサラー バーバリアン ローグ オラクル	バード パラディン ファイター レンジャー キャバリアー サモナー	ウィザード クレリック ドルイド モンク アルケミスト インクィジター ウィッチ
ノーム	＋ 4d6	＋ 6d6	＋ 9d6

Races Racial Traits

種族的特長：

＋ 2【耐久力】、＋ 2【魅力】、－ 2【筋力】：ノームは、肉体的に脆弱だが、驚いたことに頑丈で、彼らの態度は生まれながら愛想が良い。

小型：ノームは、小型のクリーチャーであり、AC と攻撃ロールに＋ 1 のサイズ・ボーナス、戦技ボーナスと戦技防御値に－ 1 のペナルティ、〈隠密〉判定に＋ 4 のサイズ・ボーナスを得る。

遅い速度：ノームは、20 フィートの基本移動速度を持つ。

夜目：ノームは、薄暗い場所で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。補足ルールを確認すること。

防御修練：ノームは、巨人の副種別を持つモンスターに対する AC に＋ 4 の回避ボーナスを得る。

ノームの魔法：ノームが発動した幻術呪文のセーヴ DC は、全て＋ 1 される。【魅力】が 11 以上あるノームは以下の擬似呪文能力を得る：1 回／日 ダンシング・ライツ 、ゴースト・サウンド 、プレスティディジテイション 、スピーク・ウィズ・アニマルズ 。術者レベルはノームのレベルに等しく、セーヴ DC は 10 ＋呪文レベル＋【魅力】修正値である。

嫌悪：ノームは、彼らの嫌う爬虫類またはゴブリンの副種別を持つ人間型クリーチャーに対する攻撃ロールに＋ 1 のボーナスを得る。

幻術抵抗：ノームは、幻術呪文及び幻術効果に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナスを得る。

鋭き五感：ノームは、〈知覚〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。

偏執狂 (Obsessive)：ノームは、〈製作〉か〈職能〉の選択した 1 つに＋ 2 の種族ボーナスを得る。

武器精通：ノームは、“ ノーム ” と冠する名のついた如何なる武器も軍用武器として扱うことができる。

言語：ノームは、共通語とノーム語と森語を開始時に修得している。高い【知力】を持つノームは、以下から追加の言語を選択できる：竜語、ドワーフ語、エルフ語、巨人語、ゴブリン語、オーク語。

Alternate Racial Traits

代替種族的特長：君は 1 つあるいは複数の通常の種族特性を交換できるが、もちろん交換できるのは同じ種族特性で 1 度限りである。この幾つかの追加のルールを使用する前に、まず最初に君は GM にここに記載された種族特性と交換する許可を得なければならない。

学識 Academician：一部のノームは同族よりも学問を好む傾向があるこの種族特性を有するノームはいずれか 1 つの〈知識〉技能に＋ 2 のボーナスを得る。この種族特性はノームの種族特性である " 偏執狂 " の代わりに取得できる。

永遠の希望 Eternal Hope：ノームは滅多に希望を失わず、絶望的な状況であっても切り抜けることができると確信している。この種族特性を有するノームは［恐怖］と［絶望］効果に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナスを得る。1 日 1 回、d20 ロールで 1 が出た場合、ノームは振り直して 2 回目の結果を使うことができる。この種族特性はノームの種族特性である " 防御修練 " と " 嫌悪 " の代わりに取得できる。

舌の才能 Gift of Tongues：ノームは言語と自らが出会った者について学ぶことを愛する。この種族特性を有するノームは〈はったり〉と〈交渉〉判定に＋ 1 ボーナスを得、〈言語学〉技能のランクを上げた時は毎回追加の言語を 1 つ学ぶ。この種族特性はノームの種族特性である " 防御修練 " と " 嫌悪 " の代わりに取得できる。

魔法の言葉使い Magical Linguist：ノームは言語を通常のものとしても超自然的なものの現れとしても学習する。この種族特性を有するノームは、言語に依存する記述を持つ呪文や、グリフ、シンボル、その他の魔法の文様を作り出す呪文のセーヴ難易度を＋ 1 する。そのような呪文に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナスを得る。また、【魅力】が 11 以上のノームは以下の擬似呪文能力を得る：1 回／日― アーケイン・マーク 、コンプリヘンド・ランゲージズ 、メッセージ 、リード・マジック 。これらの効果の術者レベルはノームのキャラクター・レベルに等しい。この種族特性はノームの種族特性である " ノームの魔法 " と " 幻術抵抗 " の代わりに取得できる。

カラクリの達人 Master Tinker：ノームはあらゆる種類の機械装置について経験を積む。この種族特性を有するノームは〈装置無力化〉と〈知識：工学〉に＋ 1 のボーナスを得る。自分で製作したいかなる武器にも習熟しているものとして扱う。この種族特性はノームの種族特性である " 防御修練 " と " 嫌悪 " の代わりに取得できる。

炎使い Pyromaniac：この種族特性を有するノームは［火］の補足説明を有する呪文を発動する場合、火の領域の領域能力、火の精霊の血脈の力、オラクルの炎の神秘の啓示を使用する場合、アルケミストの［火］ダメージを与える爆弾のダメージを決定する場合に、1 レベル高いものとして扱う（この能力はレベルを基準とした力には影響を与えず、この能力なしで自身が発動できる効果にのみ影響を与える）。【魅力】が 11 以上のノームは以下の擬似呪文能力を得る：1 回／日― ダンシング・ライツ 、フレア 、プレスティディジテイション 、プロデュース・フレイム 。これらの効果の術者レベルはノームのキャラクター・レベルに等しい。セーヴ難易度は【魅力】修正値に基づいて算出される。この種族特性はノームの種族特性である " ノームの魔法 " と " 幻術抵抗 " の代わりに取得できる。

自然の守り手 Warden of Nature：ノームはしばしば自らの故郷を反自然の存在や疫病の流行から守らなければならない。この種族特性を有するノームは、特別な戦闘訓練のため、異形、粘体、蟲に対するアーマー・クラスに＋ 2 の回避ボーナスを得、それらに対する攻撃ロールに＋ 1 のボーナスを得る。この種族特性はノームの種族特性である " 防御修練 " と " 嫌悪 " の代わりに取得できる。

ハーフエルフ
Half-elves

エルフは長い間、他の種族から羨望の視線を向けられていた。彼らの長い寿命、魔法の親和性および生来の優雅さは隣人からの称賛や痛烈な嫉妬に一役買っていた。しかし、人間程彼らの美に魅了されたものはいない。エルフと人間という２つの種族が最初に接触して以来、人間はエルフを完成した肉体のモデル、人間にとっての理想的な姿だと主張してきた。それらが比較的野蛮な手段であったにも関わらず、若き種族である人間の短い人生と情熱と衝動性に魅せられ、多くのエルフが人間は魅力的であると理解する。

時折、この相思相愛はロマンチックな関係をもたらす。人間の基準としても短い逢い引きによってさえ、２つの文化の両方を持ちどちらも継がないハーフエルフが誕生する。ハーフエルフはハーフエルフ同士で子を産むことが出来るが、これらの“純血種の”ハーフエルフでさえ、人間とエルフの私生児と同様に見なされる傾向がある。

ハーフエルフは魅力にあふれ情熱的であるが、社会の孤児であり何処にも帰るべき場所がない。多くのハーフエルフは社会的な職業に打ち込むものの、長続きしない。他のものは精神的な探求か先天的な魔法の才能を磨くことで達成感を求める。それらを諦めたり、辞めたりしたものは荒野で孤独に生きる。ハーフエルフは人間やエルフの両親と同じく容姿端麗で、想像できるあらゆる色彩の髪、瞳、肌だけではなく、優雅で何気ない魅力を持っている。ハーフエルフの特有の才能は幼少期の教育や血脈の本質、精神の強さ、自身の二面性との結びつきにより大きく様変わりする。ハーフエルフの中には標準とは異なる種族的な才能を持つものもいる。

冒険者やその他の放浪者の列の中によく見出されるとはいえ、ハーフエルフは世界のほとんどの場所で稀にしか見られない者であり、大抵の場合人間とエルフとの親交はロマンスよりも驚きを感じさせる。一部のハーフエルフは普通は見られないが幸福な家庭の喜ばしい一員となるが、これが標準となることはまずない。もっと多くの者は避けられるか、重荷となる恥辱を体現する者とみなされる。しかし、多くのものが暗い過去を持つが、そのような困難により、よりまとまっている種族のほとんどの者が知ることのない挑戦と冒険に満ちた人生への備えができる。

Physical Description
身体的特徴：ハーフエルフの背は人間よりは高いがエルフよりは低い。彼らはエルフの血筋の引き締まった体格と魅力的な特徴を引き継ぐが、肌の色は人間の血筋によって決定する。ハーフエルフの耳はエルフのように尖っているが若干丸みを帯びており、それほど顕著ではない。ハーフエルフの人間に似た眼は、琥珀色やヴァイオレットからエメラルドグリーン、紺碧まで幅広くエキゾチックな色を示す。

Society
社会：統一された母国と文化の欠如は、ハーフエルフに多才であることを余儀なくさせ、ほぼどんな環境にも順応することが出来る。彼らの両親と同じ理由により両方の種族に魅力的だが、もう一方の種族のあまりに多い特徴があるため、滅多に人間とエルフのどちらとも合わない。受け止めてくれる存在がいないことは、多くのハーフエルフに重荷になるが、同時に様式化された文化を持たない究極の自由が固有の特徴であり、彼らを支える。その結果、ハーフエルフは信じられないほど順応性を持つようになり、どんな社会にも合わせて考え方や能力を調整していく。

Relations
種族関係：ハーフエルフは孤独を理解しており、個人の性格が種族よりもそれぞれの人生経験の成果であることを知っている。そのため、ハーフエルフは他の種族との友情を受け入れ易く、新しい知人の評価を決める際、あまり第一印象には頼らない。

Alignment and Religion
属性と宗教：ハーフエルフの孤独感は、彼らの人格と価値観に強い影響を及ぼす。彼らが自然に残酷な性質を持つことはない。社会の慣例に溶け込むことも従うこともなく、その結果、大抵のハーフエルフは混沌にして善である。統一された文化が欠如しているせいで、信仰に目覚めることはあまりないが、一般的に彼らの母国で普遍的な宗派に追随する。

Adventurers
冒険者：ハーフエルフは故郷と呼べる場所を求めて大地を彷徨う為、旅を好む傾向がある。共同体に自らを証明したり、個人のアイデンティティや先祖からの遺産を確立したいという欲望は、多くのハーフエルフの冒険者に勇敢な人生へと駆り立てる。

Half-elf Adventurers
ハーフエルフの冒険者：ハーフエルフの冒険者は、自らの多面的な個性に適した完全な配合を捜し求めてさまざまな職種をかじっているため、しばしば社交的なクラスに特化するかマルチクラスを選ぶ。

アルケミスト：ハーフエルフは好奇心の塊なので、多くのものが錬金術を聞きかじる。その為、しばしば未知の調合の才を示す。

インクィジター：自身の内なる不安に直面するハーフエルフのインクィジターは他者の心の内への鋭い洞察力や生と死のバランスに関する知識を持っている。

ウィザード：多くのハーフエルフが血統から秘術の習得における癒しと敬意という双方の魔法の才能を継承する。魔法の全ての系統が開かれているにも関わらず、多くのものが破壊の力に惹かれてしまう。そうでなければ、彼らを覆い隠す神秘や世界を操る際に役立つ力を選択する。

ウィッチ：より強大な魔力への強欲に関わらず、ハーフエルフは魔女の力を扱う達人であるかの様に他の形態の魔法を扱う術を持つことに気づいている。多くのハーフエルフのウィッチが傷つけるか、そうでなければ自身の法に見捨てられたであろう独特の使い魔を指名する。

オラクル：ハーフエルフは風の囁きや星の動き、人のざわめきから神託めいた洞察により、今を生きる傾向がある。

キャヴァリアー：ハーフエルフのキャヴァリアーは戦争の技術に優雅さと技巧で着飾る見解を持っている。キャヴァリアーとは規約に従い、名誉や尊重を獲得することに従事することである。尤もエルフや人間は彼らを騎士道に恥じる存在と見なしている。

クレリック：ハーフエルフは人間やエルフの信仰とは別の世界にいると感じるが、多くのものが神託に従うことを選ぶ。それは穏やかな状況を提供する一般的な信仰や神聖なものとの単純な内在的な繋がりである。

サモナー：生命体を造形することに魅惑されるハーフエルフもいる。神秘的な美しさや退屈でつまらない恐怖として生み出すかどうかに関係なく、多くのハーフエルフのサモナーは理想的な生命体として幻獣を生み出そうとさえする。

ソーサラー：全てのハーフエルフの血には魔法が秘められている。それはしばしば、秘術やフェイの血脈であるが、他のソーサラーの血脈の力の源泉ももちろん秘められている。血脈に関わらず、ハーフエルフは遺伝されたそれらの恩恵をすぐに極める。

ドルイド：ハーフエルフは文明社会において完全に絶対的な自然との調和を諦めなければならない。彼らに流れるエルフの血には先天的に自然との繋がりがあり、多くのものがいかなる社会でも提供することができない荒野で平穏を見つける。

バード：多くのハーフエルフは彼らの自然な魅力と社会的な適応能力を結びつけたかの様に他から称賛されるバードに惹かれる。

バーバリアン：ハーフエルフのバーバリアンは粗野な社会の両親から生まれる。ハーフエルフを不道徳であると主張するそれらの文化の違いから逃れる間、常に彼らの価値を証明する術を探し求める。

パラディン：人間かエルフの親の神や自身が選んだ他の神に奉げようとなかろうと、ハーフエルフのパラディンは熱意と優美さの双方で彼らの神の庇護を得る。その様な聖職叙任の中では、しばしばハーフエルフは別の面で否定される平和と友情を見つける。

ファイター：戦場の厳しい簡素さが彼らの分割された人間とエルフの本質を引き合わせるのに惹かれる為、ハーフエルフのファイターは比較的ありふれた存在である。ハーフエルフの変化に富む体験や技術は彼らを数々の武器の非常に素晴らしい達人へとする。

モンク：混ざり合った伝統の平和から生まれ出でたハーフエルフは心の平穏と瞑想的な悟りへと至るモンクの方法を統合する。多くのハーフエルフのモンクが人間とエルフの武術を新しい流派に採用することを学ぶ。

レンジャー：ありふれた社会に失望したハーフエルフは動物との強い絆や自然の変化に対する予知能力を磨き、荒野へと移り住む。

ローグ：多くのハーフエルフが誇りや不注意を利用することを学ばせる無頼の技術に秀でている。

Favored Class Options

適性クラスオプション：適性クラスのレベルを獲得する際の追加技能ランクまたは追加ヒット・ポイントを獲得する代わりに、ハーフエルフは他の多くのオプションからボーナスを選ぶことができる。以下に記載された適性クラスを持つ全てのハーフエルフはオプションを利用できる。特に明記しない限り、君が選択した記載された適性クラスの恩恵を選択する毎にボーナスは適用される。

ウィッチ：ウィッチの使い魔にウィッチ呪文リストから選択した呪文 1 つを加える。この呪文はウィッチの発動できる呪文レベルより少なくとも 1 レベルは低くなければならない。使い魔を変えるならば、新しい使い魔は即座にこのボーナス呪文を獲得する。

サモナー：幻獣の進化プールに＋ 1/4 する。

ドルイド：通常、1 レベル時に選択したクレリックの領域の力の使用回数は 3 ＋【判断力】修正値に等しいが、それに＋ 1/2 を加えることができる。動物の相棒との絆を選択している場合、動物の相棒の技能ランクに＋ 1 する。動物の相棒を変えるならば、新しい動物の相棒は即座にこのボーナス技能ランクを獲得する。

バード：1 日に呪芸を使用できるラウンド数に＋ 1 する。

ファイター：武器落とし、蹴散らしに対する CMD に＋ 1 する。

レンジャー：動物の相棒の技能ランクに＋ 1 する。動物の相棒を変えるならば、新しい動物の相棒は即座にこのボーナス技能ランクを獲得する。

ローグ：フェイントのために使用する〈はったり〉、情報収集のために使用する〈交渉〉判定に＋ 1/2 する。

表：身長体重ランダム決定表

種族	基本身長	基本体重	修正	体重修正
ハーフエルフ、男	5' 2"	110 ポンド	2d8	× 5 ポンド
ハーフエルフ、女	5' 0"	90 ポンド	2d8	× 5 ポンド

（訳注：1' ＝ 12" ≒ 30cm、1" ≒ 2.5cm、1 ポンド≒ 0.45kg）

表：年齢表

種族	成年	中年	老年	古希	寿命
ハーフエルフ	20 歳	62 歳	93 歳	125 歳	125 ＋ 3d20 歳

表：開始時年齢ランダム決定表

種族	ソーサラー バーバリアン ローグ オラクル	バード パラディン ファイター レンジャー キャバリアー サモナー	ウィザード クレリック ドルイド モンク アルケミスト インクィジター ウィッチ
ハーフエルフ	＋ 1d6	＋ 2d6	＋ 3d6

Races Racial Traits

種族的特長：

能力値 1 つに＋ 2：ハーフエルフのキャラクターは、彼らの多様な特質の為、作成時に選択した 1 つの能力値に対して＋ 2 のボーナスを得る。

中型：ハーフエルフは、中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

通常速度：ハーフエルフは、30 フィートの基本移動速度を持つ。

夜目：ハーフエルフは、薄暗い場所で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。補足ルールを確認すること。

適応能力：ハーフエルフは、1 レベルの時点で《技能熟練》をボーナス特技として得る。

エルフの血：ハーフエルフは、種族に関連した全ての効果において、人間とエルフの両方として扱われる。

エルフの耐性：ハーフエルフは、魔法的な睡眠に対する完全耐性を持ち、心術呪文及び心術効果に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナスを得る。

鋭き五感：ハーフエルフは、〈知覚〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。

多才：ハーフエルフは、1 レベルの時点で 2 つの適性クラスを選択し、彼らがその内のどちらかのレベルを得た場合、＋ 1 のヒット・ポイントまたは＋ 1 の技能ポイントを得る。適性クラスの詳細についてはクラスの章で確認すること。

言語：ハーフエルフは、共通語及びエルフ語を開始時に修得している。高い【知力】を持つハーフエルフは、自由に追加の言語（ドルイド語のような秘密の言語は除く）を選択できる。

Alternate Racial Traits

代替種族特性：君は 1 つあるいは複数の通常の種族特性を交換できるが、もちろん交換できるのは同じ種族特性で 1 度限りである。この幾つかの追加のルールを使用する前に、まず最初に君は GM にここに記載された種族特性と交換する許可を得なければならない。

先祖伝来の武器 Ancestral Arms：一部のハーフエルフは、一般的ではない武器の訓練を受けている。この種族特性を持つハーフエルフは 1 レベル時点でのボーナス特技として、いずれか 1 つの《軍用武器習熟》か《特殊武器習熟》を選択することができる。この種族特性はハーフエルフの種族特性である "適応能力" の代わりに取得できる。

秘術の才能 Arcane Training：ハーフエルフは自身の血によってより魔法に習熟する。この種族特性を持つハーフエルフは適性クラスを 1 つしか持てず、秘術呪文を発動できるクラスしか適性クラスに選択することができない。このようなハーフエルフは適性クラスがまるで 1 レベル高いものであるかのように、呪文解放型および呪文完成型アイテムを使用することができる (もし術者レベルを持っていなければ、1 レベルとして扱う)。この種族特性はハーフエルフの種族特性である "多才" の代わりに取得できる。

多様な知性 Dual Minded：祖先の多様性によ精神的な攻撃に対する抵抗力を持つに至るハーフエルフもいる。この種族特性を持つハーフエルフは意志セーヴに＋ 2 のボーナスを獲得する。この種族特性はハーフエルフの種族特性である "適応能力" の代わりに取得できる。

融和 Integrated：多くのハーフエルフはその土地出身であるかのようにコミュニティに迎合する芸術に熟練している。この種族特性を持つハーフエルフは〈はったり〉、〈変装〉、〈知識：地域〉判定に＋ 1 のボーナスを獲得する。この種族特性はハーフエルフの種族特性である "適応能力" の代わりに取得できる。

社交的 Sociable：ハーフエルフは他人を魅了することや不作法な振る舞いを詫びるのに熟練している。この種族特性を持つハーフエルフは〈交渉〉判定による態度を変える試みに 5 以上の差で失敗したとしても、24 時間が経過することなく、再挑戦が行える。この種族特性はハーフエルフの種族特性である "適応能力" の代わりに取得できる。(訳注：本来は〈交渉〉を使って態度に影響を与えることを、24 時間に 1 回以上行なうことはできない。)

水の子 Water Child：陸地や水の近くでの生活のに適応したハーフエルフもいる。この種族特性を持つハーフエルフは〈水泳〉判定に＋ 4 の種族ボーナスを獲得し、泳いでいる際は常に出目 10 選択すること、ボーナス言語として、水界語を選択することもできる。この種族特性はハーフエルフの種族特性である "適応能力" と "多才" の代わりに取得できる。

ハーフオーク Half-orcs

ハーフオークは怪物であり、その痛ましい出生は背徳と暴力の結果である。少なくとも他の種族は彼らをそう見なす。ハーフオークが愛ある結婚の結果生まれることは滅多にないというのは事実であり、大抵の場合、速く大人になることを強いられ、常に護る為や名を成す為に争っている。恐れられ、疑われ、つばを吐かれても、ハーフオークは大きな成果と予想外の知恵を示して中傷者を驚かせることができる――何個かの頭蓋骨を割るほうがより容易であるにも関わらず。

ハーフオークはしばしば社会の周縁部にいる。外見が獣的で、彼らが出会った非オークには慣例のように怖れられるハーフオークは、頑強で自らの価値を証明する衝動にとらわれる傾向にある。一部の者は自分は野蛮なオークの親類とは違うということを示そうと望み、彼らの天性のより良い面を見出そうと奮闘する。一方他の者は自らの怪物の遺伝を受け入れ、戦闘における獰猛さのおそるべき模範になろうとする。どちらの道をとるにせよ、ほとんど全てのハーフオークは尊敬されることを切望する―自発的に与えられるものにせよ、力ずくで取らなければならないものにせよ。

人間に雑種と嘲られ、オークに弱者とさげすまれるハーフオークは、生まれたときから彼らを打ちのめそうとする苦境にあり、同時に耐え忍び打ち負かそうとする燃えるような意志を持つ。その体格と力により、ハーフオークは生のままの原始の力を体現する。しかしその力が善悪いずれに使われるかは、個々の者にかかっている。

Physical Description

身体的特徴：ハーフオークの男女共に、身長は６～７フィートの間で力強い体格と、緑色か灰色がかっている肌である。彼らの犬歯はしばしば口からはみ出す程長く、これらの“牙”は、陰鬱な眉とわずかに先の尖った耳と一体となり、悪名高く野蛮な外観をもたらす。ハーフオークは、強い印象を与えるかもしれないが、彼らを美しいと表現する者はほんのわずかしかいない。

Society

社会：ハーフエルフの社会的な差別は、少なくとも一部が嫉妬や関心の結果であるのと異なり、ハーフオークは両方の世界で最悪だと見なされる。肉体的にはオーク族より弱く、また純血と混血のオークを区別しない人間の軍勢に恐れられ、攻撃される傾向がある。しかし受け入れられない一方で、文明社会におけるハーフオークはその武勇を評価される。オーク社会においては、肉体的に劣っていることを狡猾さと攻撃性を増すことで補い、生まれながらの首領や軍師にする為、オークの指導者は意図的にハーフオークを生み出すことが知られている。

Relations

種族関係：迫害された人生は、普通のハーフオークに用心深さと短気を残すが、彼の野蛮な外見に隠された本性を見抜く人は、隠された思いやりの心を見出すかもしれない。エルフとドワーフは、ハーフオークが彼らの天敵とあまりにも類似している為ほとんど受け入れないが、他の種族はエルフやドワーフより遥かに理解していない。オークとの問題があまりない人間社会は最も理解があり、そこではハーフオークを生まれながらの傭兵や用心棒として扱う。

Alignment and Religion

属性と宗教：粗野なオークの間で、または文明的な土地で孤独な落伍者として暮らすことを強いられる大抵のハーフオークは、酷く乱暴で孤立している。悪は容易に彼らに生じるが、生来の悪ではない。大抵のハーフオークは、混沌にして中立であり、長年の経験から、自分たちの利益にならないことは何もしないことを学んでいる。

Adventurers

冒険者：しっかりと自立した多くのハーフオークは、苦痛に満ちた過去から逃げようとするか、多くのものを武力で改善する近道として、必要に迫られて冒険の人生を始める。より楽観的だったり認められたいと願う他のものは、世界に彼らの真価を証明する為に、クルセイダーのマントを受け入れる。

Half-orc Adventurers

ハーフオークの冒険者：彼らの力強い体型のため、ハーフオークは特に前衛職に適している。斧を振るうバーバリアンであれ、戦の傷が刻まれた兵士であれ、冷たい目をした暗殺者であれ。そして術者クラスである者でさえ、流血に不慣れなわけではない。

アルケミスト：怪物である親族に育てられたハーフオークは滅多に教育を受けることはないが、驚くほどの数が錬金術の訓練に従事し、爆弾、毒、変異薬の破壊的な力を味わう。

インクィジター：すでに多くの種族を威圧しているハーフオークは天性のインクィジターであり、護衛、犯罪捜査員、殺し屋、そしてモンスターハンター（時に彼らの親族のオークに対して活動する）として振る舞う。

ウィザード：オークの社会では、本と秘術の研究にはほとんど近づく手段や興味が無いため、ウィザードは極端に稀だが、人間の社会ではハーフオークのウィザードは時折見られ、彼らが絶望的なまでに願っている尊敬と地位を勝ち取る助けとなる力を求め、熱心に研究する。

ウィッチ：オークの社会は本質的に迷信深く、多くのハーフオークはこの特徴を受け継いでいる。人間社会のハーフオークのウィッチは時としてその獣のような風貌を、威圧的な異質な雰囲気を強化するのに使う。一般にハーフオークのウィッチは、他のウィッチよりもさらに、彼らの力を求める者たちに恐怖と不審の目で見られ、多くの者は自分自身の神秘的な目的を追求する道を選ぶ。

オラクル：神秘と神託の生き物であるハーフオークのオラクルはしばしば印象的な破滅と破壊の預言者であり、死者の魂、戦の力、炎と嵐のより暴力的な元素力に衝き動かされる。

キャヴァリアー：ハーフオークは人間の貴族の家やキャヴァリアーの騎士団に受け入れられるようになった時、しばしば偏見に直面するが、その肉体的な才能と戦闘の適性により、彼らを否定しようとしていた者に考えを改めさせることもある。オークの社会ではキャヴァリアーは多くの場合ウォーロードの標準的な騎手として振る舞う。

クレリック：ハーフオークのクレリックはしばしば共同体の精神的な指導者となり、生者と死者との間を取り持ち、神罰と征服を執り行うと同時に養育と治癒を行おうとする。

サモナー：ハーフオークはしばしば追放者であり、そのため多くは完全に忠実で友情を結べる存在を作る機会としてサモナーというクラスに惹かれる。特にオークの地では、ハーフオークのサモナーは可能な限り大きく脅威となる幻獣を創造する傾向がある。

ソーサラー：オークの社会ではウィザードは稀だが、ソーサラーにはオークが理解し評価できる野蛮な単純さがあり、ハーフオークのソーサラーはその能力をオーク社会と人間社会の双方で称揚される（そして畏怖される）。

ドルイド：ハーフオークのドルイドはしばしば自然の世界を、嵐と捕食者の破壊的な力を呼び起す野生の力の源とみなす。彼らの多くは人型生物の社会からの追放されてドルイド教をはじめ、野の獣たちの間に平和と受容を見出す。

バード：ハーフオークは文明化した種族の中で種族的な偏見を克服するため、自らの上品ぶった傾向のためだけではなく、共同体と社会における他のハーフオークの評判を向上させるため、時として芸術、交渉、知識を追求する。

バーバリアン：ハーフオークのバーバリアンは伝説的な戦士であり、彼らの親族の全世界での（良くも悪くも）すさまじい評判と堅く結びついた、止めることのできない戦争機械である。彼らの戦いへの飢えとオークから受け継いだ獣の猛威を呼び起す能力は、ほとんどの冒険者のパーティーで居場所を得るのに必要な全てだ。

パラディン：いくつかの種族はハーフオークのパラディンという考えを笑うが、実際はハーフオークがその主義の擁護者となるために秩序にして善の神格

に献身することは珍しいことではなく、大いなる個人の武勇を通じて世間の目を改めようと望む。

ファイター：多くのオークはその脅威的な体格と外見のため、戦闘訓練に選ばれる。多くの他種族は、全てのハーフオークの戦闘要員はバーバリアンの吼えたける突撃を行うと考えているが、実際は多くのものがファイターの磨きぬかれた戦技の訓練、正確さ、多彩さを好む。

モンク：ほとんどのハーフオークのモンクは、その技を人間から学ぶ。そのような訓練はオークには稀だからだ。一部は完全なる調和と抑制によって自らの獣の本性を克服しようとし、他の者は単に素手で敵を打ち破ることを望む。

レンジャー：しばしば社会の周縁で行き、自分自身を守ることを強いられるハーフオークは優れた狩人や斥候になり、時として受け入れられるという希望を持って、自らを拒絶した共同体を守る。

ローグ：社会の隅に追いやられるハーフオークは、しばしば生きるためにこそこそと盗むことを強いられ、一部の者はその生活スタイルが自分に合っていることを見出し、山賊、夜盗、用心棒、殺し屋になる。

Favored Class Options

適性クラスオプション：適性クラスのレベルを獲得する際の追加技能ランクまたは追加ヒット・ポイントを獲得する代わりに、ハーフオークは他の多くのオプションからボーナスを選ぶことができる。以下に記載された適性クラスを持つ全てのハーフオークはオプションを利用できる。特に明記しない限り、君が選択した記載された適性クラスの恩恵を選択する毎にボーナスは適用される。

アルケミスト：ボムのダメージに＋1/2する。

インクィジター：〈威圧〉、クリーチャーの識別に関する〈知識：全て〉判定に＋1/2する。

ウィッチ：ウィッチの使い魔の技能ランクに＋1する。使い魔を変えるならば、新しい使い魔は即座にこのボーナス技能ランクを獲得する。

ソーサラー：［火］ダメージを与える呪文のダメージに＋1/2する。

バーバリアン：1日の激怒できるラウンドに＋1する。

ファイター：瀕死状態の際の安定状態になる為の判定に＋2する。

レンジャー：動物の相棒のヒット・ポイントに＋1する。動物の相棒を変えるならば、新しい動物の相棒は即座にこのボーナスヒット・ポイントを獲得する。

表：身長体重ランダム決定表

種族	基本身長	基本体重	修正	体重修正
ハーフオーク、男	4' 10"	150 ポンド	2d12	×7 ポンド
ハーフオーク、女	4' 5"	110 ポンド	2d12	×7 ポンド

（訳注：1' ＝ 12" ≒ 30cm、1" ≒ 2.5cm、1 ポンド≒ 0.45kg）

表：年齢表

種族	成年	中年	老年	古希	寿命
ハーフオーク	14 歳	30 歳	45 歳	60 歳	60 ＋ 2d20 歳

表：開始時年齢ランダム決定表

種族	ソーサラー バーバリアン ローグ オラクル	バード パラディン ファイター レンジャー キャバリアー サモナー	ウィザード クレリック ドルイド モンク アルケミスト インクィジター ウィッチ
ハーフオーク	＋ 1d4	＋ 1d6	＋ 2d6

Races Racial Traits

種族的特長：

能力値 1 つに＋ 2：ハーフオークのキャラクターは、彼らの多様な特質の為、作成時に選択した 1 つの能力値に対して＋ 2 のボーナスを得る。

中型：ハーフオークは、中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

通常速度：ハーフオークは、30 フィートの基本移動速度を持つ。

暗視：ハーフオークは、暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

威嚇：ハーフオークは、彼らの恐ろしい特質により、〈威圧〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。

オークの血：ハーフオークは、種族に関連した全ての効果において、人間とオークの両方として扱われる。

オークの凶暴性：ハーフオークは 1 日 1 回、ヒット・ポイントが 0 未満かつ死んでいない状態に至った場合、1 ラウンドの間、満身創痍状態として行動することができる。行動後、次のターン時 0 以上にヒット・ポイントが至ってない場合、即座に意識を失い瀕死状態になる。

武器精通：ハーフオークは、グレートアックスとファルシオンに対して《習熟》しており、“オーク”と冠する名のついた如何なる武器も軍用武器として扱うことができる。

言語：ハーフオークは、共通語及びオーク語を開始時に修得している。高い【知力】を持つハーフオークは、以下から追加の言語を選択できる：竜語、巨人語、ノール語、ゴブリン語。

Alternate Racial Traits

代替種族的特長：君は 1 つあるいは複数の通常の種族特性を交換できるが、もちろん交換できるのは同じ種族特性で 1 度限りである。この幾つかの追加のルールを使用する前に、まず最初に君は GM にここに記載された種族特性と交換する許可を得なければならない。

獣使い Beastmaster：一部のハーフオークは幻想的な獣たちと精神的な類縁関係を持ち、それらをスポーツや生活のためにとらえ、一緒に狩りをする。この種族特性を有するハーフオークはウィップとネットを軍用武器として扱い、〈動物使い〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。この種族特性はハーフオークの種族特性である“オークの凶暴性”の代わりに取得できる。

獣性 Bestial：一部のハーフオークのオークの血は、特に著しくオークの特徴を持つ形態を表し、彼らの獣のような外見をより悪くするが、ただでさえ鋭い五感を向上させる。〈知覚〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。この種族特性はハーフオークの種族特性である“オークの凶暴性”の代わりに取得できる。

穴居人 Cavewight：一部のハーフオークは地表から遠く離れて生活し、曲がりくねった複雑な洞窟に安らぎを求める。この種族特性を有するハーフオークは〈知識：ダンジョン探検〉判定と地下での〈生存〉判定に＋ 1 のボーナスを得る。 この種族特性はハーフオークの種族特性である“威嚇”の代わりに取得できる。

鎖の戦士 Chain Fighter：一部のハーフオークは奴隷の身から逃げ出し、自らを拘束していた鎖を危険な武器に鍛え直した。この種族特性を有するハーフオークは、フレイルとヘヴィーフレイルに習熟し、ダイア・フレイルとスパイクト・チェインを軍用武器として扱う。この種族特性はハーフオークの種族特性である“武器精通”の代わりに取得できる。

城門破り Gatecrasher：多くのハーフオークは無茶苦茶な破壊行動を楽しむ。この種族特性を有するハーフオークは物体を破壊する【筋力】判定に＋ 2 のボーナスを得、武器破壊に＋ 2 のボーナスを得る。この種族特性はハーフオークの種族特性である“オークの凶暴性”の代わりに取得できる。

疫病の地の生まれ Plagueborn：ハーフオークは時に悪臭を放つ不潔な社会の隅に生きることを強いられ、あらゆる種類の病気に慣れてしまう。この種族特性を有するハーフオークは、病気、摂取毒、吐き気がする状態や不調状態になることに対するセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナスを得る。この種族特性はハーフオークの種族特性である“オークの凶暴性”の代わりに取得できる。

岩登り Rock Climber：山岳地域から来たハーフオークは優れた登攀家であり、時として獲物の頭上から飛び降りることで待ち伏せをする。この種族特性を有するハーフオークは〈軽業〉と〈登攀〉判定に＋ 1 のボーナスを得る。 この種族特性はハーフオークの種族特性である“威嚇”の代わりに取得できる。

聖痕 Sacred Tattoo：刺青、ピアス、儀式的な自傷は多くのハーフオークにとって聖なる刻印である。この種族特性を有するハーフオークは全てのセーヴィング・スローに＋ 1 の幸運ボーナスを得る。この種族特性はハーフオークの種族特性である“オークの凶暴性”の代わりに取得できる。

ゴミ漁り Scavenger：一部のハーフオークは社会のゴミ捨て場から残り物を拾って生計を立てており、さけられない屑の中から滅多にない掘り出し物をより分けることを学ばなければならなかった。この種族特性を有するハーフオークは、〈鑑定〉判定、隠された物体（罠や隠し扉を含む）を見つけるため、食物が傷んでいるかどうかを判断するため、味でポーションを識別するための〈知覚〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。この種族特性はハーフオークの種族特性である“威嚇”の代わりに取得できる。

歯牙 Toothy：一部のハーフオークの痕跡的な牙は大きく鋭く、噛みつき攻撃を行うことができる。これは 1d4 ポイントの刺突ダメージを与える主要肉体武器である。この種族特性はハーフオークの種族特性である“オークの凶暴性”の代わりに取得できる。

ハーフリング
Halflings

生来、楽観的で、陽気で、不思議な幸運に恵まれ、強い冒険心にいつも駆り立てられているハーフリングは、自信過剰と好奇心旺盛な心を小さな身体に秘めている。興奮しやすくもあり、のんきでもあるハーフリングは、いつでも平常心で機を窺うのを好み、いくつかの激しやすい種族程暴力や感情の爆発をしない傾向がある。破滅の顎の中でさえ、ハーフリングがそのユーモアセンスを失うことはほとんどない。

ハーフリングは、根深い日和見主義者だ。厳しい世界から物理的に自身を守れない彼らは、いつ風に応じて意見を曲げるべきか、いつ隠れるべきかを知っている。しかしハーフリングの好奇心は、しばしば彼らの良識を圧倒し、意志決定を失敗して間一髪で命拾いという結果に至る。

彼らの好奇心は、旅行と新しい場所、経験を求めるように彼らを駆り立てるが、ハーフリングは、家庭に対して強い意見を持つ為、家庭生活の心地良さの向上する為にしばしば浪費する。

その小さな体格のために見過ごされがちだが、ハーフリングは彼らを取り巻く世界の大きな物語の中に自分自身を無理なく入り込ませる驚くべき能力を持っている。素早く、器用で、意志の強い彼らは、他の種族の社会に混ざり、たちまちに無くてはならない存在となる。時として他の種族からこそこそした泥棒という紋切り型で見られるが—そしてその主張を裏付ける例は多いが—一般的にいってハーフリングはそうでもない。むしろ、ほとんどのハーフリングは順応性があり暢気で、そして彼らの好奇心によって時折揉め事に巻き込まれるが、ほとんどのハーフリングは彼らの小さな見かけによらない不屈さと勇敢さをもって逆境に立ち向かう。

ハーフリングが同族だけの共同体で生活することは稀だが、他のハーフリングとの（そして多少の点ではノームとの）文化的な類縁関係により、自分よりも大きなクリーチャーで一杯の世界で、こんなにも小さくて無視されがちであるということがどういうことなのかを知る者同士が、言葉にできないほどのつながりを持つ。

Physical Description
身体的特徴：ハーフリングは身長３フィート程度に達する。彼らは足の裏が硬化しており、素足で歩くのを好む。密集した縮毛は、彼らの先の広くて日焼けした足を暖める。肌は濃いアーモンド色で、髪は明るい土褐色の傾向がある。ハーフリングの耳は先が尖っているが、人間のものと比較してそんなに大きくはない。

Society
社会：ハーフリングは、どんな文化的な母国も要求せず、自由な田舎の村落より大きな集落の支配もしない。彼らはしばしば兄弟分である人間の都市の膝元で暮らし、大きな社会の断片から辛うじて生計を立てている。多くのハーフリングは、大きな隣人の影で完全に充実した生活を送るが、あるものは世界を旅し、世界が提供する全ての経験の為に、路上の遊牧民的な人生を好む。

Relations
種族関係：典型的なハーフリングは、他の種族に気づかれない彼らの能力を誇りに思っている。その能力は、とても多くのハーフリングが盗みとペテンに優れていることを示す。その為大抵のハーフリングは、他の種族に固定観念に囚われた見方をされていることを十分に知っている。その為、大きな種族に気付かれるように近づく際は、わざわざ積極的で親しみやすく接するように心がけている。

彼らはノームとかなり気が合うが、大抵はノームを変わり者だと見なしている。ハーフリングは、一般に人間と良い共存関係を結ぶが、いくつかの攻撃的な人間社会はハーフリングを奴隷として扱う為、それらと関係を結ぶ際は愛想がよくない。

ハーフリングはエルフとドワーフを敬うが、それらの種族は通常ハーフリングが楽しむ快適な文明から遠く離れた地域に住んでいる。それ故に、それらの種族との交流の機会は少ない。

一般にハーフオークだけがハーフリングに敬遠されている。ハーフオークの巨体と粗暴な性質が、大抵の困難に耐えるハーフリングをちょっと怖がらせる為だ。

Alignment and Religion
属性と宗教：ハーフリングは、彼らの友人と家族に対して信義を守るが、自分たちの倍の大きさの種族が多数派の世界に住んでいるので、時々生き残る為に、信義を破棄したり、せびったりする事実を理解している。その結果、大抵のハーフリングの属性は中立である。

Adventurers
冒険者：飽くことのない放浪癖と対をなす彼らの先天的な幸運は、ハーフリングを冒険の人生にとって申し分のない存在にする。他のその様な放浪者は、超常的な幸運のおこぼれを願って、この好奇心の強い種族に我慢する。

Halfling Adventurers
ハーフリングの冒険者：冒険者となることを選んだハーフリングは、しばしば、自分の生来の器用さを生かす軽装鎧と軽い武器を好み、あらゆる状況に備えて技能の多様さに重点を置く。戦いを求めることは滅多にないが、彼らの飽くことを知らぬ好奇心のため、しばしば遠く広く驚異に—そして時にはまっすぐに危険に—導かれる。

アルケミスト：ハーフリングの生来の好奇心から実験にひきつけられる。新しく常により以上の（時として文字通りに）燃えるような発見が常に目前にあるアルケミスト以外に、この傾向を強化するクラスはまずないだろう。

インクィジター：風景に溶け込む能力と気づかれずに盗み聞きする能力により、ハーフリングは秘密の情報をとても容易に手に入れ、そしてこれは彼らの好奇心とあいまって、彼らを完璧なインクィジター、特に他の種族を調査するのに適したものとする。

ウィザード：ハーフリングのウィザードはしばしば好奇心と、彼らの肉体的な大きさを超越し他の種族に自分を注目させたいという望みの結合によって秘術の秘密を求める。その結果、彼らは派手な呪文と、目に余るほど力を誇示することを好む。

ウィッチ：ハーフリングには純朴な世間知らずという評判はないが、彼らにはまた秘密を蒐集する傾向があり、一部の者はウィッチを天職とし、この迷信深い道に従い、女賢者、薬草師、そして狂える知識の探究者となる。

オラクル：オラクルはほとんどの種族で稀だが、ハーフリングが抑圧されたり奴隷にされたりしているところでは、オラクルはもっと普通に見られるようになり、公の信仰や組織が禁じられているときには共同体の精神的な秘密の中心となる。ハーフリングのオラクルはしばしば地の精霊、自然、あるいは過去の英雄を崇める。

キャヴァリアー：ハーフリングは馬術を修得するのは実際上小さすぎるかもしれないが、ポニー、ライディング・ドッグ、その他のエキゾチックな乗騎を駆ることで、ハーフリングのキャヴァリアーはより大きなライバルたちをからかいをそっくりそのまま返すことができ、兵士たちを完全に恐れ知らずにして戦闘に向かわせ、英雄たちを彼らの技能と献身によって鼓舞する。

クレリック：ハーフリングはお互いに永遠に誠実であり続けることができるが、この献身は神々にも持ち越される。かれらのよきユーモア、好奇心、新しい社会に楽々と溶け込む能力は、彼らをして天性の伝道師たらしめる。

サモナー：ハーフリングはどこまでも好奇心が強く、一部の者は魔法の生命体が取ることができる無数の可能な形態を探究するためサモナーの道を望む。彼らの幻獣は一般に派手やかな色彩で、サモナーの想像力の限り奔放な外見をしており、時として乗騎として用いられる。

ソーサラー：ハーフリングのソーサラーは、より上手く敵の隙を付くため、しばしば必要になるまで魔法の力を隠す。また、しばしば生来の口の上手さを強化する魅了や、その小さな体格とは不似合いに見える強力な力術を好む。

ドルイド：ハーフリングは文明の快適な点を高く評価する傾向にあるが、一部のハーフリングは自然の中に安らぎと啓発を見出し、他の者は都市の中にすでにいる動物たちと手を結ぶ。

バード：ハーフリングは歌、踊り、祝祭を愛し、彼らのバードは庶民的な才能を持った名人芸のエンターテイナーである。時として大きな公会堂や大劇場に雇われていることもあるが、ハーフリングのバードは自らの放浪癖に従って、毎日新しい観客に笑いさざめく陽気な騒ぎをもたらすために路上にあるのを見られることがずっと多い。

バーバリアン：より大きな種族はハーフリングのバーバリアンという考えを笑うかもしれないが、その者と対面してそうする者はまずいない。他のバーバリアンの多くよりも弱いかもしれないけれども、激怒したハーフリングの全くの猛威は多くの敵の油断に付け込むことができる。

パラディン：共同体や家庭に高い価値を置くため、多くのハーフリングがパラディンとなることを熱望する。彼らに真剣にならない敵は、これら頑強な聖戦士が邪悪な心を持つ彼らに天の怒りを放てば、すぐに自らの誤りを学ぶことになる。

ファイター：ハーフリングは他の種族ほど血に飢えていることはあまりないが、それでも仲間を守ることができる訓練された戦士の価値を理解し、高く評価する。

モンク：多くのハーフリングは専心と献身の単純な人生を求めているが、それこそはモンクの道である。彼らの穏やかで一見無害な外見と、厳しい労働に身を捧げることで、モンクはハーフリングの共同体にまったく溶け込んでいる。多くの襲撃者は非武装のハーフリングに攻撃した後に自らの過ちを学ぶのだが。

レンジャー：ハーフリングは狩りで名声を得ているわけではないかもしれないが、偏見を捨て去ることができない者が、彼らの偉大な技能を見過ごしているだけのことである。ハーフリングのレンジャーは、大小問わず獲物を打ち倒すこと、兄弟たちが街の風景に溶け込むのと同じくらい易々と荒野にまぎれ、あるいは信頼する動物の相棒（時として彼らの乗騎でもある）と共に鋭い戦術を用いることの達人である。

ローグ：ローグは典型的なハーフリングの冒険者であり、ひょうきんな話し上手、狡猾な夜盗、向こう見ずな追剥として成功する。その軽い足取りと器用な手先で、ハーフリングは生来の泥棒やスリになるが、これは彼らを悪く言う者が見逃さない事実である。

Favored Class Options
適性クラスオプション：適性クラスのレベルを獲得する際の追加技能ランクまたは追加ヒット・ポイントを獲得する代わりに、ハーフリングは他の多くのオプションからボーナスを選ぶことができる。以下に記載された適性クラスを持つ全てのハーフリングはオプションを利用できる。特に明記しない限り、君が選択した記載された適性クラスの恩恵を選択する毎にボーナスは適用される。

クレリック：通常、1レベル時に選択した領域の力の使用回数は3＋【判断力】修正値に等しいが、それに＋1/2を加えることができる。

サモナー：幻獣の技能ランクに＋1する。

バード：秘密の伝言をする際の〈はったり〉、情報収集する際の〈交渉〉、エルフ、ハーフエルフ、人間の子供に変装する際の〈変装〉判定に＋1/2する。

パラディン：回復であろうとなかろうと癒しの手のヒット・ポイントに＋1/2する。

ファイター：組みつき、足払いに対するCMDに＋1する。

モンク：組みつきに対するCMDに＋1し、朦朧化打撃の判定に1日に1回だけ＋1/2する。

レンジャー：得意な敵に対するACに＋1/3の回避ボーナスを獲得する。

ローグ：以下のリストから1つ選択すること：スリング、ダガー、任意の“ハーフリング”と名前についた武器。選択した武器を使っている際のクリティカル・ロールに＋1/2（最大4）の状況ボーナスを獲得する。このボーナスは《クリティカル熟練》とは累積しない。

表：身長体重ランダム決定表

種族	基本身長	基本体重	修正	体重修正
ハーフリング、男	2' 8"	30 ポンド	2d4	×1 ポンド
ハーフリング、女	2' 6"	25 ポンド	2d4	×1 ポンド

（訳注：1' ＝ 12" ≒ 30cm、1" ≒ 2.5cm、1 ポンド≒ 0.45kg）

表：年齢表

種族	成年	中年	老年	古希	寿命
ハーフリング	20 歳	50 歳	75 歳	100 歳	100 ＋ 5d20 歳

表：開始時年齢ランダム決定表

種族	ソーサラー バーバリアン ローグ オラクル	バード パラディン ファイター レンジャー キャバリアー サモナー	ウィザード クレリック ドルイド モンク アルケミスト インクィジター ウィッチ
ハーフリング	＋ 2d4	＋ 3d6	＋ 4d6

Races Racial Traits
種族的特長：

＋2【敏捷力】、＋2【魅力】、－2【筋力】：ハーフリングは、機敏で強い意志を持つが、彼らの小さな身長故に、他の種族よりも脆弱だ。

小型：ハーフリングは、小型のクリーチャーであり、ACと攻撃ロールに＋1のサイズ・ボーナス、戦技ボーナスと戦技防御値に－1のペナルティ、〈隠密〉判定に＋4のサイズ・ボーナスを得る。

遅い速度：ハーフリングは、20フィートの基本移動速度を持つ。

大胆不敵：ハーフリングは、［恐怖］に対する全てのセーヴィング・スローに＋2の種族ボーナスを得る。このボーナスは、ハーフリングの幸運と累積する。

ハーフリングの幸運：ハーフリングは、全てのセーヴィング・スローに＋1の種族ボーナスを得る。

鋭き五感：ハーフリングは、〈知覚〉判定に＋2の種族ボーナスを得る。

確かな足取り：ハーフリングは、〈軽業〉と〈登攀〉判定に＋2の種族ボーナスを得る。

武器精通：ハーフリングは、スリングに《習熟》しており、“ハーフリング”と冠する名のついた如何なる武器も軍用武器として扱うことができる。

言語：ハーフリングは、共通語とハーフリング語を開始時に修得している。高い【知力】を持つハーフリングは、以下から追加の言語を選択できる：ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ゴブリン語。

Alternate Racial Traits
代替種族的特長：君は1つあるいは複数の通常の種族特性を交換できるが、もちろん交換できるのは同じ種族特性で1度限りである。この幾つかの追加のルールを使用する前に、まず最初に君はGMにここに記載された種族特性と交換する許可を得なければならない。

臆病 Craven：ほとんどのハーフリングは恐れ知らずだが、一部は物に驚きやすく、そのため特に警戒心が強い。この種族特性を有するハーフリングはイニシアチブ判定に＋1ボーナス、挟撃したときの攻撃ロールに＋1のボーナスを得る。［恐怖］に対するセーヴィング・スローに－2のペナルティを被り、［恐怖］に対するセーヴィング・スローへの士気ボーナスから何の恩恵も受けない。［恐怖］効果を受けた場合、彼らの基本移動速度は10フィート上昇し、アーマー・クラスに＋1の回避ボーナスを得る。この種族特性はハーフリングの種族特性である大胆不敵と”ハーフリングの幸運の代わり”に取得できる。

下からの攻撃 Low Blow：一部のハーフリングはより大きなクリーチャーを攻撃する方法を広く訓練している。この種族特性を有するハーフリングは自分自身よりも大きな敵に対するクリティカル・ロールに＋1のボーナスを得る。この種族特性はハーフリングの種族特性である”鋭き五感”の代わりに取得できる。

騎手 Outrider：一部のハーフリングは騎乗戦闘に特化している。この種族特性を有するハーフリングは〈動物使い〉判定と〈騎乗〉判定に＋2のボーナスを得る。この種族特性はハーフリングの種族特性である”確かな足取り”の代わりに取得できる。

実際家 Practicality：ハーフリングは骨折って働くことと常識に基礎を置く。この種族特性を有するハーフリングは、いずれか一つの〈製作〉技能か〈職能〉技能に＋2のボーナスを得、同様に〈真意看破〉判定と幻術に対するセーヴィング・スローに＋2のボーナスを得る。この種族特性はハーフリングの種族特性である”大胆不敵”と”鋭き五感”の代わりに取得できる。

影のごとき素早さ Swift as Shadows：ハーフリングは障害物のある場所を通って移動する時にすら信じられないほどの隠密性を保つ。この種族特性を有するハーフリングは移動しながら〈隠密〉技能を使用する際のペナルティを5軽減し、狙撃する時の〈隠密〉判定のペナルティを10軽減する。この種族特性はハーフリングの種族特性である”確かな足取り”の代わりに取得できる。

足の下に Underfoot：ハーフリングは自分より大きな敵と効果的に戦うためには懸命に訓練しなければならない。この種族特性を有するハーフリングは自分自身よりも大きな敵に対するアーマー・クラスに＋1のボーナスを得、蹂躙攻撃に対する反応セーヴィング・スローに＋1のボーナスを得る。この種族特性はハーフリングの種族特性である”ハーフリングの幸運”の代わりに取得できる。

放浪癖 Wanderlust：ハーフリングは旅行と地図を愛する。この種族特性を有するハーフリングは、〈知識：地理〉判定と〈生存〉判定に＋2のボーナスを得る。移動手段を提供したり移動力を強化する呪文を発動したり能力を使用したりする場合、ハーフリングは通常よりも術者レベルが1高いものとして扱う。この種族特性はハーフリングの種族特性である”ハーフリングの幸運”の代わりに取得できる。

投石兵 Warslinger：ハーフリングはスリングの使用に熟練している。この種族特性を有するハーフリングは、スリングの再装填をフリー・アクションとして行うことができる。スリングの再装填にはやはり2本の腕を必要とし、機会攻撃を誘発する。この種族特性はハーフリングの種族特性である”確かな足取り”の代わりに取得できる。

ダンピール
Dhampirs

以下の種族説明は、Additional Monster のダンピールのデータに blackwind が加筆したものであり、Paizo 社の公式の文章ではありません。

この不自然なまでに優雅な男は音もなく動き、その眼差しは彼が易々と振るう針のような刃と同様に鋭い。

誕生時から呪われているダンピールは、ヴァンパイアと人間の稀で自然に反した結合の結果である。アンデッドの親のように生きるために血を啜る衝動に駆られることはないが、にもかかわらずダンピールは、他の何物を持ってしても満たすことのできない生涯にわたる血への欲望を知っている。幼少期を生き延びた者は恐怖と不信に満ちた人生に直面し、その異様な美と信じられないほどの敏捷さは、光への過敏さと同様に彼らが夜の子であることを示す。アンデッドによって汚されているとはいえ、ダンピールはエルフと同様の速度で老いて死ぬ。

人間に呪われたものと嘲られ、ヴァンパイアに半端者とさげすまれるダンピールは、生まれたときから彼らを打ちのめそうとする苦境にあり、同時に耐え忍び打ち負かそうとする燃えるような意志を持つ。しかしその力が善悪いずれに使われるかは、個々の者にかかっている。

Physical Description
身体的特徴：ダンピールの身体的特徴は種族ごとに様々である。彼らはヴァンパイアの血筋による尖った犬歯と肌の透き通るような青白さ、魅力的な特徴を引き継ぐ。彼らは、光への過敏さと夜の子であるそれらの特徴を隠すために、マントや包帯などを使用して肌を隠すものが大半を占め、口を大きく開けて喋ることはない。

Society
社会：ダンピールは、ヴァンパイアの社会からは半端者として扱われ、文明社会にとっては最悪だとみなされる。しかし受け入れられない一方で、文明社会では対アンデッドのエキスパートとして利用される。同時に多くの種族から忌み嫌われているダンピールだが、その能力の高さから、冒険者グループの一員として迎えられることもある。彼らの多くは、素性を隠して行動する。

Relations
種族関係：恐怖と不信に満ちた人生は、普通のダンピールに用心深さと残忍性を残す。素性が知れると、多くの種族は、ダンピールを―まず受け入れない。裏社会は最も理解があり、彼らを生まれながらの傭兵や用心棒として扱う。

Alignment and Religion
属性と宗教：ヴァンパイア社会や文明的な土地で孤独な落伍者として暮らすことを強いられるために、大抵のダンピールはひどく残忍で孤立している。悪は容易に彼らに生じるが、彼らは生来の悪ではない。アンデッドによって汚されているとはいえ、大抵のダンピールは混沌にして中立であり、長年の経験から、自分たちの利益にならないことは何もしないことを学んでいる。

Adventurers
冒険者：迫害されたにせよ、社会に潜んで過ごしたにせよ、彼らは―冒険者となりうるダンピールは、元凶である生み出したヴァンパイアに復讐心を持つ場合が多い。その他のダンピールは、自らを証明したいと願うものや故郷と呼べる場所を求めて旅をする。

表：身長体重ランダム決定表

種族	基本身長	基本体重	修正	体重修正
ダンピール、男	4' 10"	150 ポンド	2d12	× 7 ポンド
ダンピール、女	4' 5"	110 ポンド	2d12	× 7 ポンド

表：年齢表

種族	成年	中年	老年	古希	寿命
ダンピール	110 歳	175 歳	263 歳	350 歳	350 ＋ 4d% 歳

表：開始時年齢ランダム決定表

種族	ソーサラー バーバリアン ローグ オラクル	バード パラディン ファイター レンジャー キャバリアー サモナー	ウィザード クレリック ドルイド モンク アルケミスト インクィジター ウィッチ
ダンピール	＋ 4d6	＋ 6d6	＋ 10d6

Dhampir Racial Traits
種族的特長：

＋ 2【敏捷力】、＋ 2【魅力】、－ 2【耐久力】：ダンピールは素早く魅力的だが、ほとんどの定命の者よりも死に近い。

中型：ダンピールは、中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

通常速度：ダンピールは、30 フィートの基本移動速度を持つ。

感覚：ダンピールは夜目および暗視 60 フィートを得る。

巧妙：〈知覚〉、〈はったり〉に＋ 2 の種族ボーナスを得る。

アンデッドの抵抗：ダンピールは病気と [精神作用] 効果に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナスを得る。

光に過敏：ダンピールは、明るい太陽光の下や デイライト 呪文の範囲内では目が眩んだ状態になる。

負のエネルギーへの親和性：クリーチャーは生きてはいるが、あたかもアンデッドであるかのように正と負のエネルギーに反応する。正のエネルギーによって害を受け、負のエネルギーによって癒される。

擬似呪文能力：ダンピールは 1 日 3 回擬似呪文能力としてディテクト・アンデッドを使用することができる。この能力の術者レベルはダンピールのクラス・レベルに等しい。

レベル吸収に対する抵抗：ダンピールは生命力吸収の効果から何らペナルティを被らないが、負のレベルがヒット・ダイス以上になった場合は死亡する。24 時間後、ダンピールが被った全ての負のレベルはさらなるセーヴィング・スローの必要なく取り除かれる。

言語：ダンピールは、共通語を開始時に修得している。高い【知力】値を持つダンピールは、自由に追加の言語（ドルイドのような秘密の言語は除く）を選択できる。

ドラウ
Drows

この浅黒い肌のエルフは、髪は銀、瞳と瞳孔は白で戦備を整えた姿勢で立っている。

Physical Description
身体的特徴：ドラウは地上に住んでいる親族よりも僅かに背が低く痩せているが、それにもかかわらず肉体的には類似している。ドラウは漆黒から暗紫色までの暗い色の肌をしている。ほとんどのドラウは白髪か銀髪で、目は白か赤色だが、他の色の者もいないわけではない。

Society
社会：ドラウの社会は強力な貴族階級によって支配されており、貴族たち自身も嗜虐的で危険な女家長に統べられている。女家長は競合する氏族や自らの家の下位の同族に対し、常に陰謀と策略を仕掛けている。ドラウの大多数は一般の兵士と退廃した市民でる。ドラウの貴族はより強力で危険である。

ドラウのおよそ 1/20 は、特殊能力に生来恵まれている。この例外的なドラウの圧倒的大多数は女性であり、その結果ドラウ社会は自然に母権制となる傾向がある。このような特別なこの誕生は、支配階級では巧みに計画され奨励されており、母親が貴族の血族である場合に起きる可能性が極めて高い。奇妙なことに、父親の地位はドラウの貴族として子供が生まれる確率を増減させないように見える。貴族から生まれた通常のドラウの子供は普通殺される。ドラウが信仰する数多くのデーモン神の 1 柱への生贄となるのだ。一般人の両親からドラウの貴族が生まれるのは稀なことだが、そのような者は通常は成年に達するまでに両親や家族を殺害し、自らの出生の真実を隠し、その社会の貴族の氏族に楽に参入しようとする。ドラウの貴族は同族の大多数よりも強力であり、そのため氏族の中で迅速に権力の階段を登っていく。ドラウの貴族のヒエラルヒーを登っていくことは、通常は暗殺、詐略、裏切りを組み合わせて行われ、そのため権力を持つドラウのほとんどは度外れて偏執的である。

Relations
種族関係：エルフの親類とはいっても、ドラウはせいぜいが有害で邪悪な従兄弟である。 時々ダーク・エルフと呼ばれる、これら邪悪なクリーチャーは、世界の下にある洞窟や隧道をうろつき回り、多くの地下都市を恐怖と力で支配している。デーモンを崇拝し、出会った種族のほとんどを奴隷とするドラウは、地下世界の住人の中で最も恐れられ憎まれている。

Alignment and Religion
属性と宗教：戦闘に際しては、ドラウは完璧に無慈悲で、正々堂々や慈悲などほとんど気にもかけない。奇襲攻撃や、敵を自らが明らかに有利な場所に誘いこむことを好む。劣勢になった場合、ドラウは速やかに撤退し、自分の逃亡を援護させるため奴隷や部下を置き去りにする。

表：身長体重ランダム決定表

種族	基本身長	基本体重	修正	体重修正
ドラウ、男	5' 2"	90 ポンド	2d8	× 3 ポンド
ドラウ、女	5' 0"	80 ポンド	2d6	× 3 ポンド

（訳注：1'=12" ≒ 30cm、1" ≒ 2.5cm、1 ポンド≒ 0.45kg）

表：年齢表

種族	成年	中年	老年	古希	寿命
ドラウ	110 歳	175 歳	263 歳	350 歳	350 ＋ 4d% 歳

表：開始時年齢ランダム決定表

種族	ソーサラー バーバリアン ローグ オラクル	バード パラディン ファイター レンジャー キャバリアー サモナー	ウィザード クレリック ドルイド モンク アルケミスト インクィジター ウィッチ
ドラウ	＋ 4d6	＋ 6d6	＋ 10d6

Dhampir Racial Traits
種族的特長：
＋ 2【敏捷力】、＋ 2【魅力】、－ 2【耐久力】：ドラウは、機敏で器用だ。
中型：ドラウは、中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。
移動速度：ドラウは、30 フィートの基本移動速度を持つ。
暗視：ドラウは、暗闇の中を 120 フィート先まで見通すことができる。
ドラウの耐性：ドラウは、魔法的な睡眠に対する完全耐性を持ち、心術呪文に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナスを得る。
鋭き五感：ドラウは、〈知覚〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを得る。
呪文抵抗：ドラウは、6 ＋ドラウのレベルに等しい値の呪文抵抗を有している。
擬似呪文能力：ドラウは、1 日 1 回 ダンシング・ライツ、ダークネス 及び フェアリー・ファイアーを擬似呪文能力として、使用することができる（術者レベルは、ドラウのクラス・レベルと等しい）。
光による盲目化：突然明るい光に晒された場合、ドラウは 1 ラウンドの間盲目となる。以後、明るい光の作用している範囲に存在している限り、目が眩んだ状態になる。
毒の使用：ドラウは、毒の扱いに熟練しており、誤って服毒することは決してない。ドラウが好むぞっとするような毒は、犠牲者を気絶状態にしてしまう。この毒のおかげで、ドラウは楽々と奴隷を捕らえることができる。ドラウ毒・致傷型；セーヴ 頑健 DC13；頻度＝ 1 回／ 2 分；初期効果 ＝ 1 分間の気絶状態；副次的効果 ＝ 2d4 時間の気絶状態；治療 ＝ 1 回のセーヴ成功。
武器精通：ドラウは、ハンド・クロスボウ、レイピア、ショート・ソードに対して《習熟》している。
言語：ドラウはプレイ開始時にエルフ語と地下共通語を修得している。高い【知力】を持つドラウは、以下から追加の言語を選択できる：奈落語、アクロ語、水界語、共通語、竜語、ドラウ語（ドラウ手話言語）、ノーム語、ゴブリン語。

Dhampir Racial Traits
種族的特長：ドラウのおよそ 1/20 は、特殊能力に生来恵まれている。
＋ 4【敏捷力】、＋ 2【知力】、＋ 2【判断力】、＋ 2【魅力】、－ 2【耐久力】：ドラウの貴族は、とても鋭敏で観察眼と威厳を持っている。これらの能力値修正は、通常のドラウの " 能力値修正 " と差し替える。
呪文抵抗：ドラウの貴族は、11 ＋ドラウのレベルに等しい値の呪文抵抗を有している。通常のドラウの " 呪文抵抗 " と差し替える。
擬似呪文能力：ドラウの貴族は、ダンシング・ライツ、ディーパー・ダークネス 、フェアリー・ファイアー 、フェザー・フォール 、レヴィテート 、ディテクト・マジック を回数無制限で、1 日 1 回 ディヴァイン・フェイヴァー 、ディスペル・マジック 及び サジェスチョン を擬似呪文能力として、使用することができる（術者レベルは、ドラウのクラス・レベルと等しい）。通常のドラウの " 擬似呪文能力 " と差し替える。

Pathfinder Roleplaying Game Reference Document ver.PRDJ
Core Rulebook & Advanced Plyer's Guide

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Seection 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)
Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.
1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.
Pathfinder RPG Bestiary. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.
Advanced Player's Guide. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn
Pathfinder RPG GameMastery Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Cam Banks, Wolfgang Buar, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenson, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal Maclean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scorr, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff.
Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Magic. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Tim Hitchcock, Colin McComb, Rob McCreary, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor.
Anger of Angels. © 2003, Sean K Reynolds.
Book of Fiends. © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, Robert J. Schwalb.
The Book of Hallowed Might. © 2002, Monte J. Cook.
Monte Cook's Arcana Unearthed. © 2003, Monte J. Cook.
Path of the Magi. © 2002 Citizen Games/Troll Lord Games; Authors: Mike McArtor, W. Jason Peck, Jeff Quick, and Sean K Reynolds.
Skreyn's Register: The Bonds of Magic. © 2002, Sean K Reynolds.
The Book of Experimental Might. Copyright 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.
Tome of Horrors. Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.
Amphisbaena from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Angel, Monadic Deva from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.
Angel, Movanic Deva from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.
Aurumvorax from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Bat, Mobat from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Peterson and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
Beetle, Slicer from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Blindheim from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.
Basidirond from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Brownie from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.
Bunyip from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.
Cave Fisher from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.
Crypt Thing from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.
Crystal Ooze from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Daemon, Ceustodaemon (Guardian Daemon) from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.
Daemon, Derghodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.
Daemon, Hydrodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.
Daemon, Piscodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.
Dark Creeper from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.
Dark Stalker from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.
Death Worm from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley.
Decapus from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.
Demon, Nabasu from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Dragon Horse from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Dracolisk from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Dust Digger from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Froghemoth from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Forlarren from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone.
Giant Slug from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Giant, Wood from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Wizards of the Coast.
Gloomwing from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Grippli from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Gryph from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Peter Brown.
Hangman Tree from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Hippocampus from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.
Ice Golem from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.
Iron Cobra from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.
Jubilex from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Kelpie from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.
Korred from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Leprechaun from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Magma ooze from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.
Marid from the Tome of Horrors III, © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.
Mihstu from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.
Mite from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.
Mongrelman from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Nabasu Demon from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Necrophidius from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tillbrook.
Nereid from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Pech from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Phycomid from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Poltergeist from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lewis Pulsipher.
Quickling from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Quickwood from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Rot Grub from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
Russet Mold from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Sandman from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.
Scarecrow from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.
Shadow Demon from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Neville White.
Skulk from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.
Slime Mold from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Slithering Tracker from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Soul Eater from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by David Cook.
Spriggan from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Roger Moore and Gary Gygax.
Tenebrous Worm from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Tentamort from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Mike Roberts.
Tick, Giant & Dragon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Troll, Ice from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Russell Cole.
Troll, Rock from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.
Vegepygmy from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Wood Golem from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.
Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.
Yellow Musk Zombie from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.
Yeti from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Zombie, Juju from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

©2002–2011 Paizo Publishing, LLC®.

このドキュメントは Paizo 社が公表している Pathfidner Roleplaying Game Reference Document(PRD)(http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/) を日本語訳した prdj @ウィキ (http://www29.atwiki.jp/prdj/) を PDF 化したものです。
このドキュメントの作成は blackwind が行いました。[2011.08.26]