

Inner Sea 特技一覧(†: 戦闘特技)

特技	前提	利益(①②…と記載されている場合、その全ての効果を得る)
《アークロードの眼》 <i>Eye of the Arcload</i>	〈知識: 神秘学〉4ランク、 秘術呪文を発動する能力	1日に1回標準アクションとして、額に第3の目を開くことができる。この目は1分の間開き、①～④の利益を与える。 ①自分が発動する占術呪文の術者レベルに+1(目が閉じる前に発動した呪文に限る) ②暗視60フィートを得る。 ③ディテクト・マジックを使用できる。 ④不可視状態のクリーチャーに気づくための〈知覚〉判定に+8ボーナスを得る。
《嵐にも負けず》 <i>Storm-Lashed</i>	—	①荒れ模様の天候の効果を無視する。 ②雨天時の視界は半分ではなく、1/4だけ短くなり、〈知覚〉判定へのペナルティが-2ですむ。 ③嵐の効果を考慮する目的に置いて、サイズが1段階大きいように扱う。強い嵐による〈知覚〉判定へのペナルティが半分で済む。 ④[電気]効果に対するセーヴィング・スローに+2ボーナスを得る。
《アルドリ流剣闘術体得》† <i>Aldori Dueling Mastery</i>	《特殊武器習熟: アルドリ・デュエリング・ソード》、《早抜き》、《武器の妙技》、 《武器熟練: アルドリ・デュエリング・ソード》	①アルドリ・デュエリング・ソードを手にもっていれば、イニシアチブ判定に+2ボーナス。 ②アルドリ・デュエリング・ソードを片手に1つだけ持っているなら、ACに+2の盾ボーナス。両手で持っているなら+1の盾ボーナス。 ③アルドリ・デュエリング・ソードは斬撃ダメージを与えるが、デュエリストとしてこの武器を使用するなら、刺突ダメージも与える。
《アンドーラン鷹匠術》 <i>Andren Falconry</i>	【魅】13、《動物の友》、 “動物の相棒”クラス特徴	あなたの猛禽類(イーグル/鷹、ファルコン/隼、ホーク/鷲、アウル/梟など)への親和性を強化する。 ①猛禽類を訓練したり制御するために行なう〈動物使い〉判定に+2のボーナスを得る。 ②動物の相棒が猛禽類なら、動物の相棒を獲得した際に以下のボーナスから1つを選択し相棒に与える。 A. ACへ+1の回避ボーナス B. 全ての攻撃ロールに+1の士気ボーナス C. 全ての意志セーブに+2の士気ボーナス
《ヴァリシアの刺青》 <i>Varisian Tattoo</i>	《呪文熟練》	占術以外でああなたが《呪文熟練》を修得している魔法系統から1つを選択する。 ①その系統の呪文を発動する際、術者レベルに+1する。 ②1日に3回、系統に応じた擬似呪文能力を得る(カッコ内はヴァリシア語)。 防御術(アヴィダイス/avidais): レジスタンス 召喚術(イドリス/idolis): アシッド・スプラッシュ 心術(カルナシア/carnasia): デイズ 力術(ラガリオ/ragario): ダンシング・ライツ 幻術(ヴァングロリス/vangloris): ゴースト・サウンド 死霊術(ヴォラタリオ/voratalo): タッチ・オヴ・ファティーグ 変成術(アヴァリア/avaria): メイジ・ハンド
《ウスクウッドの影》 <i>Shade of the Uskwood</i>	中立にして悪、 ゾン=クーソンを守護神格とすること	①あなたのドルイド呪文リストに以下の呪文を追加する。 0—ディスラプト・アンデッド、レイ・オヴ・フロスト 1—ゴースト・サウンド、タッチ・オヴ・ファティーグ 2—スペクトラル・ハンド、チル・タッチ 3—インヴィジビリティ、グール・タッチ 4—ディスプレイスメント、レイ・オヴ・イグゾースチョン 5—アニメイト・デッド、ファンタズマル・キラー 6—ナイトメア、ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ 7—サークル・オヴ・デス、シャドウ・ウォーク 8—ウェイヴズ・オヴ・イグゾークチョン、マス・インヴィジビリティ 9—ウィアード、ホリッド・ウィルディング ②[火]の副種別を持つ全ての呪文を(ドルイド呪文リスト以外のものも含む)呪文リストから取り除く。あなたは[火]の副種別を持つ呪文を発動することも、巻物、ワンド、その他の魔法のアイテムを起動することもできない。“自然の化身”能力で(火)の副種別を持つクリーチャーの姿をとることもできない。 特殊: この特技の一部として、個人の本影を意味するトークンを作り出す。このトークンにはあなたの魂と行ないをウスクウッドの禍々しい力と結び付けている。この強力なアイテムは微弱な死霊術の魔力を放つ木製の邪印として扱う。この本影のトークンが破壊されると、ウスクウッドの影の心臓とのつながりが切断され、新しいものを作るまでこの特技の全ての利益を失う。この作り出す過程にはウスクウッドへの旅とゾン=クーソンの信者により発動されたアトーンメント呪文の発動が必要となる。
《易者》 <i>Fortune Teller</i>	占術呪文を発動する能力	この特技を修得する際に、占術魔法における焦点具を選択すること(水晶球、ルーン、ハロウ・デッキなど)。占術系統から呪文を発動する際に、あなたはこの焦点具を1,000gpまでのコストの物質要素の代わりに使用できる。この焦点具を使用して呪文を発動する際に通常通り物質要素を使用するなら、その呪文の術者レベルを+1する。

《御曹司》 <i>Noble Scion</i>	【魅】13、 1レベルの時にしか選択できない	①あなたは全ての〈知識：貴族〉判定に＋2ボーナスを得、〈知識：貴族〉はクラス技能として扱われる。 ②この特技を選択した際に以下に示す特徴ある貴族の家系から1つを選択する。GMはこの選択が適切なものとなることを保証させる。 芸術家の御曹司/ <i>Scion of the Arts</i> ：全ての〈芸能〉判定に＋1ボーナスを得るとともに、〈芸能〉はクラス技能として扱われる。バードの呪芸能力を持つなら、1日に追加で3ラウンドこの能力を発動できる。 法学家の御曹司/ <i>Scion of Lore</i> ：少なくとも1ランクを得ている全ての〈知識〉技能に＋1ボーナスを得る。 魔術師の御曹司/ <i>Scion of Magic</i> ：以下の言語から1つをボーナス言語として獲得する：アクロ語、天上語、奈落語、地獄語、森語、竜語。1日に1回フリー・アクションとして、あなたが行なう〈呪文学〉判定に＋2ボーナスを得る。このフリー・アクションは判定の前に使用を宣言しなければならない。 事なかれ主義の御曹司/ <i>Scion of Peace</i> ：【判断力】基準の技能において出目10を選択するとき、10の代わりに13をロールしたものとして結果を算出する。 軍閥の御曹司/ <i>Scion of War</i> ：イニシアチブ判定において、【敏捷力】修正値の代わりに【魅力】修正値を使用する。
《学者》 <i>Scholar</i>	—	2つの〈知識〉技能を選択する。それらの技能に＋2ボーナスを得る。この二つのいずれかの技能ランクが10以上なら、このボーナスは＋4に向上する。
《旗手》† <i>Flagbearer</i>	【魅】15	あなたが家系、馬、パーティの旗(293ページを参照)を保持している限り、30フィート内にいて旗を見ることのできるグループの一員(自身も含む)は攻撃ロール、武器のダメージ・ロール、[恐怖]〈魅了〉効果に対するセーブに＋1の士気ボーナスを得る。このボーナスを提供するために、君は片手で旗を保持しなければならない。旗が破壊されるとこのボーナスはペナルティとなり、1時間が経過するか壊れた旗を修復するまで続く。
《毅然》 <i>Stoic</i>	《鋼の意志》	①[恐怖]効果に対する全てのセーヴィング・スローに＋1ボーナスを得る。 ②[恐怖]効果に対するセーブに成功したなら、同じものを起点とする[恐怖]効果に24時間の間完全耐性を得る。
《北方育ちの頑丈さ》 <i>Rugged Norrtherner</i>	【耐】13、〈生存〉1ランク	①低温環境(Pathfinder RPG Core Rulebook 444)を極寒環境として、極寒環境を非常に寒い環境として扱う。 ②凍傷や低体温症によって疲労状態にならない。
《苦難続き》† <i>Forcused Discipline</i>	—	①[恐怖]効果に対するセーブに＋2ボーナスを得る。 ②あなたを目標とした[恐怖]効果がセーブの成功や完全耐性により失敗したなら、あなたは1ラウンドの間、その[恐怖]効果を使用したものに対する攻撃ロール、ダメージ・ロール、CMDに＋2の士気ボーナスを得る。
《高速装填》 <i>Rapid Reload</i>	《武器熟練：選択するクロスボウの種別》 もしくは《特殊武器熟練：火器》	選択した種別の武器を装填する際、必要な時間がフリー・アクション(ハンドもしくはライト・クロスボウ)、移動アクション(ヘヴィ・クロスボウもしくは片手用火器)、標準アクション(両手用火器)に短縮する。装填は依然として機会攻撃を誘発する。ハンド・クロスボウあるいはライト・クロスボウにこの特技を適用するなら、ボウを使用して攻撃するように全力攻撃アクションで複数回攻撃してもよい。 通常 ：この特技を持たないキャラクターはハンドもしくはライト・クロスボウを装填するために移動アクションを、片手用火器を装填するために標準アクションを、ヘヴィ・クロスボウもしくは両手用火器を装填するために全ラウンド・アクションを必要とする。 特殊 ：この特技は複数回習得でき、異なるクロスボウや火器に適用できる。
《高地適応》 <i>Altitude Affinity</i>	《持久力》	①自動的に高所に順応する(Pathfinder RPG Core Rulebook 430)。 ②高度5,000フィート以上の環境における〈生存〉判定に＋2の技量ボーナスを得る。
《砂漠の民》 <i>Desert Dweller</i>	【耐】13、〈生存〉1ランク	①高温環境(Pathfinder RPG Core Rulebook 444)を極暑環境として、極暑環境を非常に暑い環境として扱う。 ②飢えや乾きに抵抗するために行なう全ての【耐久力】判定に＋4ボーナスを得る。
《しぶとさ》 <i>Survivor</i>	【耐】13、《持久力》、《不屈の闘志》	①瀕死状態における容態安定化のために行なう【耐久力】判定に＋5ボーナスを得る。 ②1日に1回、クリティカル・ヒットや急所攻撃を攻撃されたなら、割り込みアクションによりクリティカルや急所攻撃によるダメージを無効化することができる。これによりダメージは通常の命中のように算出される。
《自由な精神》 <i>Free Spirit</i>	【魅】13、混沌属性	①[精神作用]効果に対するセーブに＋2のボーナスを得る。 ②組み付きや拘束から逃れるための〈脱出術〉判定に＋2の士気ボーナスを得る。
《死霊の友》 <i>Necromantic Affinity</i>	【耐】15	①負のエネルギーを利用したり、負のレベル、能力値ダメージ、能力値吸収、能力値ペナルティを与える呪文や効果に抵抗するためのセーヴィング・スローに＋2ボーナスを得る。 ②インフリクト呪文によるダメージはあなたがアンデッド・クリーチャーであるかのように傷を癒す。しかしあなたはキュア呪文によりダメージを受ける。
《信心無き癒し》 <i>Godless Healing</i>	守護神格を持たないこと	1日1回、ヒット・ポイントが最大値の半分以下になったとき、移動アクションを使用して1d8＋HDのダイス数に等しいヒット・ポイントを回復する。これは超常能力である。 特殊 ：複数回習得でき、そのたびに1日の使用回数が1回増加する。
《捨て身の闘士》† <i>Desperate Battler</i>	—	仲間が10フィート以内におらず、援護アクションによる利益を一切得ていないならば、近接攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1の士気ボーナスを得る。

《祖霊の魂》 <i>Totem Spirit</i>	ショアンティの部族の一員であること	この特技の利益はあなたが属するショアンティの部族に依存する。 ライルン＝クア(月族)/Lyrune-Quah (Moon Clan): 意志セーブに+1ボーナスと〈知覚〉判定に+2ボーナスを得る。 シャッデ＝クア(斧族)/Shadde-Quah (Axe Clan): “激怒”の能力を持つなら、1日の激怒可能ラウンドを+3ラウンドする。〈威圧〉判定に+2ボーナスを得る。 シュリイキツリ＝クア(鷹族)/Shriikirri-Quah (Hawk Clan): イニシアチブ判定に+2ボーナスと〈騎乗〉判定に+2ボーナスを得る。 シャンダル＝クア(槍族)/Shundar-Quah (Spire Clan): 頑健セーブに+1ボーナスと〈知覚〉判定に+2ボーナスを得る。 スクラル＝クア(日族)/Sklar-Quah (Sun Clan): 反応セーブに+1ボーナスと、〈軽業〉判定に+2ボーナスを得る。 スコアン＝クア(骨族)/Skoan-Quah (Skull Clan): アンデッドに対する武器ダメージに+2ボーナスと〈治療〉判定に+2ボーナスを得る。 タミイル＝クア(風族)/Tamiir-Quah (Wind Clan): 地上での基本移動速度が5フィート増加する。〈軽業〉判定に+2ボーナスを得る。
《タルドールのデュエリスト》† <i>Taldan Duelist</i>	【敏】13、《特殊武器習熟: ファルカタ》、《盾熟練: バックラー》、《武器熟練: ファルカタ》	ファルカタとバックラーを持って戦うなら、ACへの盾ボーナスは+1上昇し、〈軽業〉判定に+2ボーナスを得る。
《注意深き話者》 <i>Careful Speaker</i>	【判】13	①嘘を信じ込ませたり秘密のメッセージを送るための〈はったり〉判定に+2ボーナス。 ②君の心を読み取ろうとする〈念視〉に対する意志セーブに+2ボーナス。
《調和する呪文》 <i>Harmonic Spell</i>	バードの呪芸能力	①バードの呪芸を発動しているときに呪文を発動する際、1日の呪芸のラウンド数を消費することなく呪芸を維持できる。 ②バードの呪芸を維持している間に呪文を発動する際、即行アクションによりバードの呪芸を別のものに切り替えることができる。
《デーモンの狩り手》† <i>Demon Hunter</i>	〈知識: 次元界〉6ランク	①デーモンの力と特殊能力を知っているかを判断する〈知識: 次元界〉判定に+2ボーナス。 ②君がデーモンだと認識している、副種別が(デーモン)のクリーチャーに対して行う以下の判定に+2の士気ボーナスを得る。 A. 攻撃ロール B. 呪文抵抗を通すために行う術者レベル判定
《デルヴィーシュの舞い》† <i>Dervish Dance</i>	【敏】13、《武器の妙技》、〈芸能: 舞踏〉、シミターへの《習熟》	①シミターを片手で持っているなら、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を攻撃ロールとダメージ・ロールに加える。 ②全ての特技やクラス特徴において、シミターを片手用刺突武器として扱う。 この特技の利益を得るためには、サイズに合致したシミターを使用しなければならない。片方の手に武器や盾を所持してはならない。
《抜け目ない策略家》† <i>Shrewd Tacticians</i>	《鋭敏感覚》、《迎え討ち》	①あなたを挟撃している敵は攻撃ロールに+2ボーナスを得ない(しかし急所攻撃は適用される)。 ②戦闘中にフェイントのために行なわれる〈はったり〉判定に抵抗するための〈真意看破〉判定に+3ボーナスを得る。
《ハーミー人の血》 <i>Hemean Blood</i>	1レベルの時にしか選択できない	あなたは知らないかもしれないが、その身には偉大なる血が流れている。 同じ能力値に関連した技能を2つ選択する。それらはクラス技能として扱われる。 GMの思い付きによっては、ハーミー人の工作員があなたを誘うに値するか評価するためや当惑させるほどに無意味な時を過ごすのを取り繕うためにあなたを見つけ出そうとしているというのはいりそうな話である。
《ハマツラツ》† <i>Hamatulatsu</i>	《素手攻撃強化》、《武器熟練: 素手攻撃》	素手攻撃で殴打ダメージが刺突ダメージを与える。この選択は攻撃ロールの前に行うこと。 刺突ダメージを与える素手攻撃でクリティカル・ヒットを与えたなら、1ラウンドの間不調状態(既に不調状態なら1ラウンドの間よろめき状態)とする。1ラウンドに複数回クリティカル・ヒットを与えたとしても、不調状態やよろめき状態の持続時間は1ラウンドのままである。 特殊: 6レベルの時点でモンクは前提条件を満たしていなくても、《ハマツラツ》をボーナス特技として選択できる。この戦闘スタイルは通常“黄金のエリニユスの修道会／the Sisterhood of the Golden Erinyes”の女性にのみ教えられる。
《ハロウ・デッキの導き》 <i>Harrowed</i>	—	①心術効果に抵抗するための意志セーブに+1ボーナスを得る。 ②1日に1回、自身の所有するハロウ・デッキからカードを1枚引いてもよい。その日のうちに1回だけ、カードのスートに合致したd20ロールに+2ボーナスを得ることができる。例えば、【敏捷力】のスートのカードを惹いたのなら、イニシアチブ判定、反応セーブ、【敏捷力】を基準とした技能判定、遠隔攻撃ロールに+2ボーナスを得ることができる。この+2ボーナスを使用するかどうかはロールの後に決めてもよいが、判定の成否が確定する前に決めなければならない。
《秘術への復讐》 <i>Arcane Vendetta</i>	〈呪文学〉1ランク	過去5ラウンドに秘術呪文や擬似呪文能力を自らに使用した相手への武器のダメージを+2する。その呪文を識別するための〈呪文学〉判定に成功しなければならない。
《秘文解読》 <i>Cypher Script</i>	〈知識: 神秘学〉1ランク、〈言語学〉1ランク、〈呪文学〉1ランク、呪文書のクラス特徴	①呪文書に呪文を書き込むコストが半分で済む。 ②呪文書に書き込む時間が、呪文レベルごとに10分で済む(0レベル呪文は5分)。
《秘密の合図》 <i>Secret Signs</i>	【知】13	①秘密のメッセージを送るために行なう〈はったり〉判定に+4ボーナスを得る。 ②呪文発動における動作要素を隠すことができる。動作要素のみで発動する呪文ならば、あなたが行なう〈手先の早業〉判定の達成値をDCとした〈知覚〉判定に成功しなければ呪文発動に気付くことができない。あなたが発動する、動作要素を持つ呪文を識別するための〈呪文学〉には-2ペナルティを被る。

《フェイの抱擁》 <i>Fey Foundling</i>	1レベルの時にしか選択できない	あなたにはFirst Worldの印が刻まれている。First Worldとの奇妙なつながりとフェイの影響はあなたの生命に影響を及ぼしている。 ①あなたに魔法の治癒が施されたなら、回復量のダイスにつき2ポイント追加で回復する。 ②[即死]効果に対するセーブに+2ボーナスを得る。 ③あなたが受ける冷たい鉄製の武器によるダメージを+1する(冷たい鉄製の武器を使用する際にはペナルティはない)。
《魔法解読》 <i>Cypher Magic</i>	【知】15、《巻物作成》	①巻物から呪文を発動する際、巻物の術者レベルを+1高いものとして呪文を発動する。これは自分自身で作成した巻物にも適用される。 ②自分より術者レベルの高い巻物を発動する際に行う術者レベル判定に+2ボーナスを得る。
《緑信仰の入信者》 <i>Green Faith Acolyte</i>	緑信仰／Green Faithの信者であること	①ダメージを与える呪文や負のエネルギー放出、その他生物にダメージを与える効果は通常、魔法を問わず植物に効果を及ぼさなくなる。 ②通常、魔法を問わず植物を利用、治療、強化する呪文を発動する際、術者レベルを+1する。
《ワンドの舞い》 <i>Wand Dancer</i>	【敏】13、《回避》、《強行突破》、 〈芸能: 舞踏〉5ランク	呪文開放型アイテムを使用する際、アイテムを起動する前と後に移動することができる。この時移動量の合計は移動速度より多くなってはならない。この呪文開放型アイテムで影響を及ぼすクリーチャーを1体選択する。そのクリーチャーからはこの移動で機会攻撃を誘発しない。この特技の利益を得る際には、呪文開放型アイテムの使用の前後に少なくとも5フィート移動しなければならない。

Inner Sea 追加武器データ

◆軍用武器

カテゴリ	名称	価格	ダメージ		クリティカル	射程 単位	重量*1 (ポンド)	ダメージ タイプ*2	特殊	補足説明
			小型	中型						
軽い 近接	ウォー・レイザー <i>War razor</i>	8	1d3	1d4	19-20/x2	—	1	斬撃	—	この武器を隠し持つための〈手先の早業〉判定に+2ボーナスを得る。
	ドッグスライサー <i>Dogslicer</i>	8	1d4	1d6	19-20/x2	—	1	斬撃	—	攻撃ロールで目目1が出ると破損状態となる。魔法の武器もしくは高品質の武器ならばこのルールは適用されない。
片手 近接	クラール <i>Klar</i>	12	1d4	1d6	x2	—	6	斬撃	—	この武器は木製ないし鋼鉄製のライト・シールドとしても機能する。 シールド・スパイクと同様に扱うこと(Pathfinder RPG Core Rulebook 153)。
両手 近接	アース・ブレイカー <i>Earth breaker</i>	40	1d10	2d6	x3	—	14	殴打	—	—
	オーガ・フック <i>Ogre hook</i>	24	1d8	1d10	x3	—	10	刺突	足払い	—
	ホースチョッパー <i>Horsechopper</i>	10	1d8	1d10	x3	—	12	斬撃または 刺突	間合い、足払い	—

◆特殊武器

カテゴリ	名称	価格	ダメージ		クリティカル	射程 単位	重量*1 (ポンド)	ダメージ タイプ*2	特殊	補足説明
			小型	中型						
片手 近接	アルドリ・デュエリング・ソード <i>Aldori dueling sword</i>	20	1d6	1d8	19-20/x2	—	3	斬撃	武器の妙技	《習熟》していなくても、軍用武器としてロングソードのように使用可能。 両手で持てば【筋力】の1.5倍をダメージに加える。
	ウルミ <i>Urumi</i>	30	1d6	1d8	18-20/x2	—	6	斬撃	—	武器破壊から半分のダメージしか受けない。
	ソートゥース・サーベル <i>Sawtooth sabre</i>	35	1d6	1d8	19-20/x2	—	2	斬撃	—	《習熟》していなくても、軍用武器としてロングソードのように使用可能。《習熟》していれば二刀流の際に軽い武器として扱う。
	ブレード・スカーフ <i>Bladed scarf</i>	12	1d4	1d6	x2	—	2	斬撃	足払い、武器落とし、 武器の妙技	《習熟》しているなら、使用者に対する組みつき攻撃に成功したものに1d4ポイントの斬撃ダメージを与えてもよい。
遠隔	ショアンティ・ボラス <i>Shoanti bolas</i>	15	1d3	1d4	x2	10	2	殴打かつ 刺突	足払い	通常のボラと同様だが、致傷ダメージか非致傷ダメージかを選択できる。

*1: 重量は中型用。小型なら半分、大型なら2倍にすること。
*2: 二つのダメージタイプがある場合、“かつ”なら両方を持つ。“または”なら、攻撃前に選択する。
足払い: 足払いを試みられる。相手に足払いされたとき、この武器を手から離すことで回避できる。
武器落とし: 武器落としの戦技判定に+2のボーナスを与える。
武器の妙技: 軽い武器でなくても、《武器の妙技》を適用できる。
間合い: 間合いのある武器。10フィート先を攻撃できるが、隣接した場所を攻撃できない。

◆火器/Firearms(火器は全て特殊武器扱いであり、《特殊武器習熟:火器》が必要。火器は全て同じ種類の武器として扱い、《武器熟練:火器》のように修得できる)

カテゴリ	名称	価格	ダメージ		クリティカル	射程 単位*1	重量*2 (ポンド)	ダメージ タイプ*3	装填 数*4	誤爆値 (範囲)*5	補足説明
			小型	中型							
片手 用	ピストル <i>Pistol</i>	1,000	1d6	1d8	x4	20	4	殴打かつ 刺突	1	1(5フィート)	1回の射出に銃弾1発と黒色火薬1包が必要。
	ペッパーボックス <i>Pepperbox</i>	3,000	1d6	1d8	x4	20	5	殴打かつ 刺突	6	1-2(5フィート)	1回の射出に銃弾1発と黒色火薬1包が必要。 装填には6回の装填アクションが必要。
両手 用	マスケット <i>Musket</i>	1,500	1d10	1d12	x4	40	9	殴打かつ 刺突	1	1-2(5フィート)	1回の射出に銃弾1発と黒色火薬1包が必要。
攻城 用	キャノン <i>Cannon</i>	6,000	4d6	6d6	x4	100	3,000	殴打かつ 刺突	1	1(20フィート)	1回の射出に砲弾1発と黒色火薬10包が必要。
矢弾	砲弾 <i>Cannon ball</i>	30	—	—	—	—	25	—	—	—	1発あたりの重量および価格。砲弾を拾い上げるのは小型や中型のクリーチャーにとっては移動アクションだが、 大型のクリーチャーにとってはフリー・アクション。
	黒色火薬 <i>Black Powder</i>	10	—	—	—	—	—	—	—	—	1包あたりの重量および価格。
	銃弾 <i>Firearm Bullet</i>	1,000	—	—	—	—	5	—	—	—	1樽(100包)あたりの重量および価格。矢弾以外の用法は“一般装備”を参照。
		1	—	—	—	—	—	—	—	—	1発あたりの価格。攻撃が外れた場合、銃弾は失われる。

*1: 射程単位の1倍未満の距離にいる相手に対して攻撃する際には、接触ACに対して攻撃を行える。最大射程は射程単位の5倍。
*2: 重量は中型用。小型なら半分、大型なら2倍にすること。
*3: 二つのダメージタイプがある場合、“かつ”なら両方を持つ。“または”なら、攻撃前に選択する。
*4: この中に収まる数までしか、装填なしに連続で射出できない。装填は片手用火器なら標準アクション、両手用火器なら全ラウンド・アクション、キャノンなら3全ラウンド・アクションが必要。
*5: 出目が記載の値の場合、攻撃は失敗し火器は破損状態になる。破損状態の誤爆値は4。破損状態の火器を使用して出目が誤爆値となれば、火器は爆発し記載の範囲に武器が与えるダメージを与える(反応・半減、DC12)。未習熟時の誤爆値は4。

Inner Sea 追加防具データ

カテゴリ	名称	価格 (gp)	ボーナス	有効 【敏】修正	判定 ペナルティ	秘術呪文 失敗確率	移動速度		荷重 *1	補足
							30フィート	20フィート		
軽装鎧	リーフ・アーマー <i>Leaf armor</i>	500	+3	+5	0	15%	30フィート	20フィート	20	常に高品質の防具として扱う。
重装鎧	フィールド・プレート <i>Field plate</i>	1,200	+7	+1	-5	35%	20フィート (*2)	15フィート (*2)	50	—
	ヘルナイト・プレート <i>Hellknight plate</i>	2,000	+9	+1	-5	35%	20フィート (*2)	15フィート (*2)	50	高品質のフル・プレートの特別製のもの。
	ストーンプレート <i>Stoneplate</i>	1,800	+9	+1	-6	35%	15フィート (*2)	10フィート (*2)	75	ヘルナイトの上級クラスを持つものが使用すると特別な効果がある。
盾	クラール <i>Klar</i>	12	+1	—	-1	5%	—	—	6	この盾は武器としても機能する。 シールド・スパイクと同様に扱うこと (Pathfinder RPG Core Rulebook 153)。

*1: 中型用の荷重。小型なら半分、大型なら倍にすること。
*2: 重装鎧を着ている際、疾走時の移動速度は3倍になる。

Inner Sea 追加一般装備データ

一般装備	価格	重量	補足
火薬入れ <i>Powder horn</i>	3	1	これを使用せずに火器の装填を行なうには《特殊武器習熟: 火器》が必要。 この中に収められた黒色火薬は[火]、[電気]、誤爆による爆発などで爆発しない。
香水/コロン <i>Perfume/Cologne</i>	—	—	—
一般的 異国風	1 100	— —	1回分の価格。 1回分の価格。使用後24時間、〈交渉〉判定に+2の状況ボーナスを与える。
黒色火薬 <i>Black Powder</i>	10 1,000	— 5	1包分の価格および重量。 1樽 (= 100包) 分の価格および重量。
熱石 <i>Heatstone</i>	20	1	[火]や[電気]、火器の誤爆による爆発により爆発し、半径20フィート爆発の範囲に5d6ポイントの[火]ダメージを与える (反応・半減、DC15)。 起動すると、半径20フィートまでの極端な冷気環境または半径40フィートまでの厳しい冷気を過ごしやすい温度に保つ。
旗 <i>Flag</i>	10	3	一旦起動すると24時間後に燃え尽きてしまう。料理を作ったりダメージを与えるためには使用できない。 戦闘中に持ち運ぶには片手が空いていなければならない
パスファインダー・クロニクル <i>Pathfinder Chronicle</i>	50	1	1d4全ラウンドをかけて調べたいものを調査することで、特定の〈知識〉判定に+2の状況ボーナスを与える。 個々のパスファインダー・クロニクルは異なる〈知識〉判定にボーナスを与える。
ハロウ・デッキ <i>Harrow Deck</i>	100	—	54枚1セットの古い用カード。9つの属性と6つの能力値に対応している。古いには2d4ラウンドが必要。 ランダムに1枚引くには1d10と1d6で決定する。 属性(1d10)—1: 秩序にして善、2: 中立にして善、3: 混沌にして善、4: 秩序にして中立、5: 真なる中立、6: 混沌にして中立 7: 秩序にして悪、8: 中立にして悪、9: 混沌にして悪、10: 再ロール 能力値(1d6)—1: ハンマー (【筋力】)、2: 鍵 (【敏捷力】)、3: 盾 (【耐久力】)、4: 本 (【知力】)、5: 星 (【判断力】)、6: 王冠 (【魅力】) 尚、paizo.comに実際のハロウ・カードが売られている。
ラズミールの涙 <i>Tear of Razmir</i>	25	—	使用者のやる気を奪い痛みへの抵抗力をつける錬金術混合薬。強い中毒性がある。 種別 摂取: 中毒 中等症、頑健DC20 効果 1時間: 【耐久力】へ+1錬金術ボーナス、【判断力】基準の技能判定に-2ペナルティ ダメージ 1d2【耐】ダメージ

Inner Sea 追加魔法のアイテムデータ

名称	オーラ		術者 Lv	装備 部位	価格 (gp)	重量 (lb)	解説
	強度	系統					
アンゲント・オヴ・レヴィヴィフィケーション <i>Unguent of Revivification</i> / 回復の軟膏	微弱	死霊術	3	—	300	1	この軟膏を塗ることで、①②のいずれかの効果を得ることができる。この軟膏はゲブでは一般的なものである。 ① ジェントル・リポウズ を使用したかのように、腐敗を5日間遅らせる。 ② 5日間、 アンデッド・クリーチャー を生きているかのように見せる。これにより生きているクリーチャーと思わせるための〈変装〉判定に+10の状況ボーナスを、この軟膏を塗られたアンデッド・クリーチャーの種別を調べるための〈知識: 宗教〉判定に-5のペナルティを与える。 必要条件: 《その他の魔法のアイテム作成》、 ジェントル・リポウズ
ウェイファインダー <i>Wayfinder</i> / 道を探すもの	微弱	力術	5	—	500	1	パスファインダー達が所持する携帯用のコンパス。 ① 合言葉により、 ライト 呪文のように光を放つ。 ② 非魔法の(磁石による)コンパスとして働き、道に迷わないようにするための〈生存〉判定に+2の状況ボーナスを与える。 ③ 中に アイウーン・ストーン を入れられるようになっている。中に入れると頭の上に浮かしているかのように通常の利益を得られる。 必要条件: 《その他の魔法のアイテム作成》、 ライト
ゴズ・マスク <i>Goz Mask</i> / ゴズの仮面	中程度	変成術	8	頭部	8,000	1	① 霧、煙、その他の視界を遮る蒸気が存在しないかのように物を見通すことができる。この機能は水中でも働き、沈泥などで濁った水を見通すことができる。 ② 風力効果に抵抗する際、着用者のサイズは1段階大きいものとして扱い、 セーヴィング・スロー に+4ボーナスを得る。 ③ 1日に1時間、水の中でも呼吸できる能力を与える。持続時間は連続する必要はないが、10分単位で消費しなければならない。 必要条件: 《その他の魔法のアイテム作成》、 コントロール・ウィンズ 、 ウォーター・ブリージング
ゾイック・フェティッシュ <i>Zoic Fetish</i> / 化石の呪物	微弱	心術 (強制)	5	—	7,500	—	この奇妙な化石を所持している限り、以下のボーナスを得る。 ① あらゆる動物からの攻撃に対するACに+1の洞察ボーナスを得る。 ② “野生動物との共感”判定に対して+4の洞察ボーナスを得る。 ③ 1日に1回、化石に含まれる同種の動物(哺乳類、鳥類、爬虫類、両生類、魚類)に ドミネイト・アニマル を使用することができる。 必要条件: 《その他の魔法のアイテム作成》、 ドミネイト・アニマル 、 ハイド・フロム・アニマルズ
チャーム・オヴ・アルーム・コントロール <i>Charm of Aluum Control</i> / アルーム制御の装飾具	中程度	変成術	20	首周り	20,000	—	アルーム (Aluum、カタペシュで墓地を守る人造)を制御する。 ① それぞれ特定のアルームに対応付けられており、そのアルームに対しては ドミネイト・パースン のように機能する。 ② そうでないアルームに対して使用すると、アルームは意志セーブ (DC 16) で抵抗できる。失敗すると、このチャームに対応した特定のアルームとなる。 あるチャームは1つのアルームしか制御できず、過去に対応していたアルームは解放される。 アルームを制御されている間にパクトマスターやカタペシュ政府ないし軍隊の一員への攻撃や、カタペシュの町にある建造物へ被害を与える行為はアルームの自然な行為に反するものとして扱われ、アルームは+2の状況ボーナスを得て再度のセーブを試みることができる。この効果から逃れたアルームはもはや何にも制御されておらず、制御しようとしたものを攻撃しようとする。 必要条件: 《人造成品/Craft Construct》、《その他の魔法のアイテム作成》、 ソウル・バインド
マスク・オヴ・ザ・マンティス <i>Mask of the Mantis</i> / 螳螂のマスク	微弱	占術	3	頭部	6,000	1	赤螳螂/Red Mantisが着用する頭用防具。 3チャージを持ち、①～④の効果のいずれかを30分使用することができる。これらは同時に複数起動できる。24時間ごとに再チャージされる。 ① 暗視60フィートを得る。 ② シー・インヴィジビリティ の効果を得る。 ③ デスウォッチ の効果を得る。 ④ 〈知覚〉判定に+5の技量ボーナスを得る。 必要条件: 《その他の魔法のアイテム作成》、 ダークヴィジョン 、 シー・インヴィジビリティ 、 デスウォッチ

Inner Sea 追加種族(★は強力なため、使用の際には注意する必要がある／GMの許可が必要、◎はInner Sea 初出)

種族	項目	説明
オーク <i>Orcs</i>	種別	人型生物(オーク)
	能力値	・+4【筋力】、-2【知力】、-2【判断力】、-2【魅力】
	サイズ: 中型	・特記事項無し
	速度: 通常	・基本移動速度30フィート
	凶暴性	・1日に1度、ヒット・ポイントが0を下回ったがまだ死んでいないときに、満身創痍状態として1ラウンド戦いを続けることができる。 その後の手番でもヒット・ポイントが0を下回っているのであれば、通常通り意識不明状態かつ瀕死状態となる。 ・明るい太陽光の下やデイズライト呪文の範囲内では目がくらんだ状態になる
	光に過敏	・グレートアックスとファルシオンに「習熟」
	武器精通	・「オーク」と名前に付いた武器を軍用武器として扱う
	自動取得言語	共通語、オーク語
	追加言語	巨人語、ゴブリン語、地下共通語、ドワーフ後、ノール語
ギルマン <i>Gillmen</i> ★◎	種別	人型生物(水棲)
	能力値	・+2【耐久力】、+2【魅力】、-2【判断力】
	サイズ: 中型	・特記事項無し
	速度: 通常	・基本移動速度30フィート
	視覚: 通常	・特記事項無し
	水陸両生	・(水棲)の副種別を持つが、空気の中でも水の中でも呼吸できる。 ・アポレス以外からの心術呪文及び効果に対するセーヴィング・スローに+2種族ボーナス
	心術抵抗	・アポレスからの心術呪文及び効果に対するセーヴィング・スローに-2ペナルティ
	従僕	・アポレスの従者であるが、ギルマンは抵抗を何度も試みている(演出要素)
	水への依存	・1日の間水に触れないと痛みを伴うひび割れが全身に生じ、4d6時間以内に死亡する。
	自動取得言語	共通語、アポレス語
	追加言語	アクロ語、アズラント語、エルフ語、ザファグン語、水界語、竜語
ゴブリン <i>Goblins</i>	種別	人型生物(ゴブリン類)
	能力値	・-2【筋力】、+4【敏捷力】、-2【魅力】
	サイズ: 小型	・ACおよび攻撃ロールに+1のサイズ・ボーナス、〈隠密〉判定に+4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
	速度: 通常	・基本移動速度30フィート
	視覚: 暗視	・60フィートまで、完全な闇を見通せる
	得意技能	・〈騎乗〉と〈隠密〉判定に+4の種族ボーナス
	自動取得言語	ゴブリン語
	追加言語	オーク語、共通語、ドワーフ語、ノーム語、ノール語、ハープリング語、竜語
コボルド <i>Kobolds</i>	種別	人型生物(爬虫類)
	能力値	・-4【筋力】、+2【敏捷力】、-2【耐久力】
	サイズ: 小型	・ACおよび攻撃ロールに+1のサイズ・ボーナス、〈隠密〉判定に+4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
	速度: 通常	・基本移動速度30フィート
	視覚: 暗視	・60フィートまで、完全な闇を見通せる
	甲皮	・ACに対して+1の外皮ボーナスを得る
	狡猾	・〈製作: 農つくり〉〈知覚〉〈職能: 鉱夫〉に+2の種族ボーナスを得る ・〈製作: 農つくり〉〈隠密〉を常にクラス技能として扱う
	光に過敏	・明るい太陽光の下やデイズライト呪文の範囲内では目がくらんだ状態になる
	自動取得言語	竜語
	追加言語	共通語、地下共通語、ドワーフ語、ノーム語

種族	項目	説明
スヴァーフネブリン <i>Svirfneblin</i> ★	種別	人型生物(ノーム)
	能力値	・-2【筋力】、+2【敏捷力】、+2【判断力】、-4【魅力】
	サイズ: 小型	・ACおよび攻撃ロールに+1のサイズ・ボーナス、〈隠密〉判定に+4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
	速度: 通常	・基本移動速度30フィート
	視覚: 暗視かつ夜目	・薄明かりで人間の2倍先が見通せる。暗視120フィートを得る
	防衛訓練	・ACに+2の回避ボーナスを得る
	幸運	・あらゆるセーヴィング・スローに+2の種族ボーナス
	得意技能	・〈隠密〉に+2の種族ボーナス(地下では+4) ・〈製作: 錬金術〉と〈知覚〉に+2の種族ボーナス
	嫌悪	・(爬虫類(ドワーフ)の副種別を持つ人型生物への攻撃ロールに+1ボーナス
	石工の勤	・一般的なでない石細工(罫や隠し扉など)に気づくための〈知覚〉判定に+2の種族ボーナス ・石細工の10フィート以内に近づいただけで〈知覚〉判定を行える ・11+クラス・レベルの呪文抵抗を得る
	呪文抵抗	・発動した幻術呪文のセーヴDCは+1される
スヴァーフネブリンの呪文	スヴァーフネブリンの呪文	・以下の擬似呪文能力を得る。術者レベルはクラス・レベルに等しい。 常時: ノンディテクション 1/日: ブラインドネス/デフネス、ブラー、ディスガイズ・セルフ
	自動取得言語	地下共通語、ノーム語
	追加言語	アクロ語、エルフ語、オーク語、共通語、ゴブリン語、地界語、巨人語、ドワーフ語、竜語
ストリクス <i>Strix</i> ★◎	種別	人型生物(ストリクス)
	能力値	・+2【敏捷力】、-2【魅力】
	サイズ: 中型	・特記事項無し
	速度: 通常及び飛行	・基本移動速度30フィート、飛行移動速度60フィート(標準的)
	視覚: 暗視かつ夜目	・薄明かりで人間の2倍先が見通せる。暗視60フィートを得る
	嫌悪	・人型生物(人間)への攻撃ロールに+1ボーナスを得る
	夜行性	・薄明かりや暗闇の中での〈隠密〉〈知覚〉判定に+2の種族ボーナス
	不信主義	・幻術呪文及び効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナス
	自動取得言語	ストリクス語
	追加言語	アズラント語、共通語、巨人語、ゴブリン語、地獄語、ノーム語、風界語、竜語
テング <i>Tengu</i>	種別	人型生物(テング)
	能力値	・+2【敏捷力】、-2【耐久力】、+2【判断力】
	サイズ: 中型	・特記事項無し
	速度: 通常	・基本移動速度30フィート
	視覚: 夜目	・薄明かりで人間の2倍先が見通せる
	忍び	・〈隠密〉と〈知覚〉に+2の種族ボーナスを得る
	言語学の才能	・〈言語学〉判定に+4の種族ボーナス ・〈言語学〉のランクを得るごとに(通常の1つではなく)2つの言語を習得する
	剣の訓練	・剣系の武器に〈習熟〉(剣系とは、エルヴン・カーブ・ブレード、ククリ、グレートソード、シミター、ショート・ソード、ダガー、トゥー・ブレード・ソード、バスタード・ソード、パンチング・ダガー、ファルシオン、レイピア、ロングソードなどである)
	肉体武器	・1d3ポイントのダメージを与える噛みつき攻撃を肉体武器として持つ。 これは主要武器だが、人工的な武器で戦う場合には二次的攻撃となる。
	自動取得言語	共通語、テングの隠語
	追加言語	なんでも

種族	項目	説明
ドゥエルガル <i>Duergar</i> ★	種別	人型生物(ドワーフ)
	能力値	・+2【耐久力】、+2【判断力】、-4【魅力】
	サイズ: 中型	・特記事項なし
	速度: ゆっくり着実	・基本移動速度20フィート。鎧や荷重による速度変化を受けない
	視覚: 暗視	・120フィートまで、完全な闇を見通せる
	ドゥエルガルの完全耐性	・麻痺、惑乱、毒に対する完全耐性
	踏ん張り	・呪文およ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
	擬似呪文能力	・地面に立っている間、突き飛ばしと足払いに対するCMDに+4の種族ボーナス ・1/日—エジラージ・バーズン、イジウイジヒグディ 術者レベルはキャラクター・レベルに等しい
	光に過敏	・明るい太陽光の下やデイトライト呪文の範囲内では目がくらんだ状態になる
	自動取得言語	共通語、地下共通語、ドワーフ語
	追加言語	アクロ語、オーク語、巨人語、ゴブリン語、地界語、電語
ドラウ <i>Drow</i> ★	種別	人型生物(エルフ)
	能力値	・+2【敏捷力】、+2【魅力】、-2【耐久力】
	サイズ: 中型	・特記事項なし
	速度: 通常	・基本移動速度30フィート
	視覚: 暗視	・120フィートまで、完全な闇を見通せる
	ドラウの耐性	・魔法的な睡眠に対する完全耐性 ・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
	鋭き五感	・〈知覚〉判定に+2の種族ボーナス
	呪文抵抗	・6+ドラウのレベルの呪文抵抗を得る
	擬似呪文能力	・1/日—ダンシング・ライツ、ダークネス、ブェアリー・ブェイダー 術者レベルはキャラクター・レベルに等しい
	光による盲目化	・突然明るい光にさらされると1ラウンドの間盲目状態となる ・明るい光に照らされている限り、目が眩んだ状態となる
ホブゴブリン <i>Hobgoblins</i>	種別	人型生物(ゴブリン類)
	能力値	・+2【敏捷力】、+2【筋力】
	サイズ: 中型	・特記事項なし
	速度: 通常	・基本移動速度30フィート
	視覚: 暗視	・60フィートまで、完全な闇を見通せる
	密行	・〈隠密〉判定に+4の種族ボーナス
	自動取得言語	共通語、ゴブリン語
	追加言語	オーク語、巨人語、地獄語、ドワーフ語、電語
	種別	人型生物(水棲)
	能力値	・+2【敏捷力】、+2【耐久力】、+2【魅力】
マーフオーク <i>Merfolk</i> ★	種別	人型生物(水棲)
	能力値	・+2【敏捷力】、+2【耐久力】、+2【魅力】
	サイズ: 中型	・特記事項なし
	速度: 水棲	・地上移動速度5フィート、水中移動速度50フィート
	視覚: 夜目	・薄明かりで人間の2倍先が見通せる
	水棲	・水中で呼吸が行える。水陸両用だが、水から長期間離れることを好まない
	固い皮膚	・ACに対して+2外皮ボーナスを得る
	自動取得言語	共通語、水界語
	追加言語	アボレス語、アクロ語、エルフ語、サブアクン語、森語、電語

種族	項目	説明
アアシマル <i>Aasimars</i> ★	種別	来訪者(原住)
	能力値	・+2【判断力】、+2【魅力】
	サイズ: 中型	・特記事項なし
	速度: 通常	・基本移動速度30フィート
	視覚: 暗視	・60フィートまで、完全な闇を見通せる
	得意技能	・〈交渉〉〈知覚〉判定に+2の種族ボーナス
	擬似呪文能力	・1/日—デイトライト。術者レベルはアアシマルのレベルに等しい
	天上の抵抗力	・1【酸】、1【電気】、1【冷気】に対する抵抗5を持つ
	自動取得言語	共通語、天上語
	追加言語	エルフ語、ドワーフ語、ノーム語、ハープリング語、森語、電語
ティーフリ <i>Tieflings</i>	種別	来訪者(原住)
	能力値	・+2【敏捷力】、+2【知力】、-2【魅力】
	サイズ: 中型	・特記事項なし
	速度: 通常	・基本移動速度30フィート
	視覚: 暗視	・60フィートまで、完全な闇を見通せる
	得意技能	・〈隠密〉〈ほったり〉判定に+2の種族ボーナス
	擬似呪文能力	・1/日—ダークネス。術者レベルはティーフリングのレベルに等しい
	悪魔の抵抗	・1【電気】、1【火】、1【冷気】に対する抵抗5を持つ
	悪魔の魔術	・アビスの者または地獄の者の血脈を持つソーサラーならば、全てのソーサラーの能力に関して、【魅力】が2高いものとして扱う
	自動取得言語	共通語、地獄語もしくは奈落語
	追加言語	エルフ語、オーク語、ゴブリン語、地獄語、ドワーフ語、奈落語、ノーム語、ハープリング語、電語

種族	項目	説明
ジニーキン		
イフリット Ifrit	種別	来訪者(原住)
	能力値	・+2【敏捷力】、+2【魅力】、-2【判断力】
	サイズ: 中型	・特記事項なし
	速度: 通常	・基本移動速度30フィート
	視覚: 暗視	・60フィートまで、完全な闇を見通せる
	擬似呪文能力	・1/日・バーニングハンス。術者レベルはイフリットのHDに等しい
	エレメンタルの抵抗	・[火]に対する抵抗5を持つ
	エレメンタルへの親和	・精霊(火)の血脈のソーサラーは呪文やソーサラー能力使用時【魅】+2とみなす
	自動取得言語	・火の領域を持つ術者は領域の能力の使用時術者レベル+1
	追加言語	共通語、火界語
オーラード Oread	種別	来訪者(原住)
	能力値	・+2【筋力】、+2【判断力】、-2【魅力】
	サイズ: 中型	・特記事項なし
	速度: 通常	・基本移動速度20フィート
	視覚: 暗視	・60フィートまで、完全な闇を見通せる
	擬似呪文能力	・1/日・マニックスストーン。術者レベルはオーラードのHDに等しい
	エレメンタルの抵抗	・[酸]に対する抵抗5を持つ
	エレメンタルへの親和	・精霊(土)の血脈のソーサラーは呪文やソーサラー能力使用時【魅】+2とみなす
	自動取得言語	・地の領域を持つ術者は領域の能力の使用時術者レベル+1
	追加言語	共通語、地界語
シルフ Sylph	種別	来訪者(原住)
	能力値	・+2【敏捷力】、+2【知力】、-2【耐久力】
	サイズ: 中型	・特記事項なし
	速度: 通常	・基本移動速度30フィート
	視覚: 暗視	・60フィートまで、完全な闇を見通せる
	擬似呪文能力	・1/日・フェザーブロー。術者レベルはシルフのHDに等しい
	エレメンタルの抵抗	・[電気]に対する抵抗5を持つ
	エレメンタルへの親和	・精霊(風)の血脈のソーサラーは呪文やソーサラー能力使用時【魅】+2とみなす
	自動取得言語	・風の領域を持つ術者は領域の能力の使用時術者レベル+1
	追加言語	共通語、風界語
ウンディーネ Undine	種別	来訪者(原住)
	能力値	・+2【敏捷力】、+2【判断力】、-2【筋力】
	サイズ: 中型	・特記事項なし
	速度: 通常	・基本移動速度30フィート
	視覚: 暗視	・60フィートまで、完全な闇を見通せる
	擬似呪文能力	・1/日・ローハイトローック・プッシュ (APG)。術者レベルはウンディーネのHDに等しい
	エレメンタルの抵抗	・[冷気]に対する抵抗5を持つ
	エレメンタルへの親和	・精霊(水)の血脈のソーサラーは呪文やソーサラー能力使用時【魅】+2とみなす
	自動取得言語	・水の領域を持つ術者は領域の能力の使用時術者レベル+1
	追加言語	共通語、水界語
	追加言語	風界語、ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ハープリング語、火界語、地界語

追加領域

領域	名称	レベル	説明(特記ない限り、“レベル”はクレリック・レベルを指す)
鱗持つもの Scaleskind	毒持つ凝視(擬呪) <i>Venomous Stare</i>	1	標準アクションで30フィート以内のクリーチャー1体に凝視攻撃を行える。 対象は意志セーブ(DC 10+レベルの1/2+【判断力】修正値)に行かない、 失敗すれば 1d6+レベル2ごとに1ポイントの非致傷ダメージを与えるとともに 使用者の次のターンまで恍惚状態となる。これは[精神作用]効果である。 1日に3+【判断力】修正に等しい回数だけ使用できる。
	蛇の相棒(変則) <i>Serpent Companion</i>	4	ドレイト・レベルが(レベル-2)として、動物の相棒 を取得できる。 ファイパーもしくはコンストラクター・スネークのみ選択できる。
	領域呪文	1st	マジック・ファンク
		2nd	アニマル・トランス
		3rd	グレート・マジック・ファンク
		4th	ボイズン
		5th	アニマル・クロウズ(爬虫類のみ)
		6th	アイバйт
		7th	クリーピング・ドリーム(微小サイズの爬虫類の形態のみ)
		8th	アニマル・シェイプス(爬虫類のみ)
		9th	シェイプチェンジ
虚無 Void	護られた精神(変則) <i>Guarded Mind</i>	1	全ての[精神作用]効果に対するセーヴィング・スローに+2の 洞察ボーナスを得る。
	とばりの裂け目(超常) <i>Part the Veil</i>	8	この能力は1体のクリーチャーを対象とする意志セーブを行なわせる呪文を 使用した際に、即行アクションとして使用できる。 目標がその呪文の抵抗に失敗したなら、目標は虚無を見たことにより一時的 狂気に陥り、呪文レベルに等しいラウンドの間混乱状態になる。 目標は毎ラウンドこの効果を終了させるためのセーブを試みることができる。 この能力は[精神作用]効果である。 この能力は1日にレベルの1/2に等しい回数だけ使用できる。
	領域呪文	1st	フェザー・フォール
		2nd	レヴィテート
		3rd	フライ
		4th	レッサー・ブレイナー・バインディング
		5th	オーヴァーランド・フライト
		6th	ブレイナー・バインディング
		7th	リヴァース・グラヴィティ
		8th	グレート・ブレイナー・バインディング
		9th	インターブレイナリー・テレポート (Inner Sea で追加された呪文)

その他の神々

その他の神々	属性	権能	領域	好む武器
アプス	秩序にして善	栄光、善の竜、統率力、平和	鱗持つもの、工匠、善、旅、秩序	噛みつき
クージェス	中立にして善	運動、競争、自己犠牲	共同体、幸運、善、旅、力	クォータースタッフ
メラウニ	混沌にして善	希望、献身、反乱	解放、混沌、守護、善、治癒	ジャウエリン
シヴァナー	真なる中立	映像、謎、幻	欺き、狂気、刻印、知識、魔法	モーニングスター
グロトゥス	混沌にして中立	空虚な場所、廃墟、忘却	狂気、虚無、混沌、破壊、闇	プレーデッド・スカーフ
ハンスバル	混沌にして中立	川、川下り	混沌、死、旅、水	ヘヴィ・フレイル
ベスマラー	混沌にして中立	争い、海のモンスター、海賊	欺き、戦、混沌、天候、水	トライデント
アチャイケク	秩序にして悪	赤蟻螂、暗殺	悪、欺き、戦、死、秩序	レイビア
ジーフェス	中立にして悪	惨事、不慮の死、墓場	悪、戦、死、植物、破壊	ソートウース・サーベル
ギロンナ	混沌にして悪	嫌悪、強奪、恨み	悪、戦、死、植物、破壊	ヘヴィ・ビック
グラウンダー	混沌にして悪	寄生、停滞、伝染病	悪、狂気、混沌、破壊	ダガー
ダハク	混沌にして悪	悪の竜、強欲、背信、破壊	悪、風、混沌、動物、破壊	スピア
			悪、欺き、鱗持つもの、混沌、破壊	噛みつきかウィップ

アーチデヴィル/Archdevils、九層地獄の支配者

アーチデヴィル	属性	権能	領域	好む武器
グリュオン	秩序にして悪	異端、禁じられた知識、蛇	悪、戦、秩序、力	ヘヴィ・フレイル
デイスパテル	秩序にして悪	都市、毒、支配	悪、欺き、高貴、秩序	ヘヴィ・メイス
パールゼブル	秩序にして悪	嘘、傲慢、蠅	悪、風、死、秩序	スピア
バルバトス	秩序にして悪	動物、腐敗、門	悪、旅、秩序、魔法	クォータースタッフ
ベリアル	秩序にして悪	森淫、欺瞞、欲望	悪、秩序、破壊、魅了	ランサー
マモン	秩序にして悪	強欲、富、用心深さ	悪、地、秩序、工匠	ショートスピア
メフィストフェレス	秩序にして悪	契約、デヴィル、秘密	悪、刻印、知識、秩序	トライデント
モロク	秩序にして悪	戦争、火、服従	悪、戦、秩序、火	ウィップ

デーモンロード/Demon Lords、奈落の有力者

デーモンロード	属性	権能	領域	好む武器
アブラクサス	混沌にして悪	禁じられた知識、蛇、魔法	悪、混沌、知識、魔法	ウィップ
アンガザン	混沌にして悪	猿、暴君、密林	悪、混沌、植物、動物	スピア
オルクス	混沌にして悪	アンデッド、怒り、死霊術	悪、混沌、死、魔法	ヘヴィ・メイス
ゴダンタ	混沌にして悪	沼、ボガード、両生類	悪、混沌、死、水	ウィップ
コシュテチャイ	混沌にして悪	巨人、復讐、冷氣	悪、戦、混沌、力	ウォーハンマー
シス・ウィサグ	混沌にして悪	寄生、茸、病気	悪、混沌、植物、地	シミター
シャックル	混沌にして悪	嘘、殺人、嫉妬	悪、高貴、混沌、破壊	ダガー
ズラ	混沌にして悪	ファンパイア、食人、血	悪、狂気、混沌、死	レイビア
ソコスベノス	混沌にして悪	禁忌、性倒錯、誇り	悪、混沌、旅、魅了	クォータースタッフ
ダゴン	混沌にして悪	海、海のモンスター、畸形	悪、混沌、破壊、水	トライデント
デスカリ	混沌にして悪	蝗、深淵、蔓延	悪、戦、混沌、破壊	サイズ
ノクティキュラ	混沌にして悪	暗殺、色欲、闇	悪、混沌、魅了、闇	バンド・クロスボウ
バズス	混沌にして悪	空、羽根持つクリーチャー、魅惑	悪、欺き、風、混沌	ロングソード
バフォメット	混沌にして悪	獣、ミノタウロス、迷宮	悪、混沌、動物、力	グレイヴ

古き神々 / Eldest、最初の世界/First World の有力者

古き神々	属性	権能	領域	好む武器
インプレクス	秩序にして中立	石像、終末、双子	共同体、地、力、秩序	ダイヤ・フレイル
マグド	秩序にして中立	運命、複雑さ、三つ子	幸運、刻印、知識、秩序	サイズ
シカ	真なる中立	エントロピー、転生、時	狂気、死、破壊、魔法	ライト・メイス
ロスト・プリンス	真なる中立	悲しみ、孤独、忘れられたもの	休息、狂気、高貴、知識	クォータースタッフ
シグ	真なる中立	季節、さまようもの、秘密	知識、旅、天候、魔法	ガントレット
カウント・ラナルク	混沌にして中立	影、追放、背信	高貴、混沌、旅、闇	レイビア
ランターン・キング	混沌にして中立	いたずら、変成、笑い	欺き、狂気、混沌、魅了	ダガー
ラガダーン	混沌にして中立	大海、螺旋、リノーム	悪、鱗持つもの、混沌、水	ウィップ
グリーン・マザー	中立にして悪	陰謀、食人植物、誘惑	悪、植物、地、魅了	シッケル

精霊王 / Elemental Lords

精霊王	属性	権能	領域	好む武器
アイルズル	中立にして悪	地	地、力、破壊	モーニングスター
イメリ	中立にして悪	火	戦、破壊、火	ロングソード
ケリザンドリ	中立にして悪	水	旅、破壊、水	トライデント
シュルハ	中立にして悪	風	風、天候、破壊	ロングボウ

至高天の王 / Empyrean Lords、偉大なる彼方の支配者

至高天の王	属性	権能	領域	好む武器
アンドレッタ	秩序にして善	慰安、尊敬、安全	善、知識、秩序、守護	クォータースタッフ
ラガシエル	秩序にして善	騎士道、義務、報復	破壊、善、秩序、高貴	バスタード・ソード
アーシェイ	中立にして善	自由、外見的な美、性的	魅了、善、開放、力	フレイル
コーラダ	中立にして善	洞察、寛容、平和	善、魔法、治癒、守護	素手攻撃
ヴァラーニ	混沌にして善	変化、成長、素数性	混沌、地、善、天候	クラブ
シナシャクティ	混沌にして善	旅行、楽しみ、使者	混沌、善、幸運、旅	ショートボウ

黙示録の4騎士 / Horsemen、破滅界アバドンの支配者、ダイモンの王

黙示録の4騎士	属性	権能	領域	好む武器
アポリオン	中立にして悪	疫病	風、闇、破壊、悪	サイズ
スズリエル	中立にして悪	戦	悪、火、力、戦	グレートソード
チャロク	中立にして悪	死	死、悪、知識、水	クォータースタッフ
トレルマリクシアン	中立にして悪	飢餓	地、悪、狂気、天候	スパイク・ガントレット