

特徴

模範特徴

キャラクターは一つの模範特徴のみを持つことができ、一つの模範特徴を選択することは二つの通常の特徴の代わりとなる。それぞれの模範特徴は特徴の種類、例えば戦闘特徴や地域特徴などに紐付いている。模範特徴を持つキャラクターはそのカテゴリの特徴一つに縛られず、更に特徴を得る際にいくつでも該当する特徴を選択することができる。また、模範特徴を持つキャラクターは《キャラクター特徴追加》の特技を何度でも選択することができ、その特技を使用して前提を満たす適切な種類の特徴の模範特徴を得ることができる。

Exemplar Traits

This section introduces a new variety of traits known as exemplar traits. A character can have only one exemplar trait, and selecting an exemplar trait takes the place of two regular traits. Each exemplar trait is tied to a trait category, such as combat traits or regional traits; a character with an exemplar trait is no longer restricted to a single trait of that category and can select any number of such traits when gaining further traits. In addition, a character with an exemplar trait can select the [Additional Traits](#) feat any number of times and use the feat to gain an exemplar trait of a valid trait category for which she qualifies.

魅力的な笑み、狡猾な心

出典: Chronicle of Legends pg. 3

模範の種類: 社会模範

君は巧みに言葉を編み、気持ちや心を揺らし、言葉で敵を破壊し、狡猾な嘘を見抜くことができる。君ははったり、交渉、威圧、そして真意看破に+1の特徴ボーナスを得る。このボーナスは君が持っている他の社会特徴二つごとに1ずつ増加する。

Charming Smile, Cunning Soul [[Link](#)]

Source [Chronicle of Legends pg. 3](#)

Exemplar Type Social Exemplar

You know how to guilefully weave words, sway hearts and minds, verbally destroy rivals, and pierce cunning lies. You gain a +1 trait bonus on Bluff, Diplomacy, Intimidate, and Sense Motive checks. This bonus increases by 1 for every two other social traits you have.

特技

恐ろしい不意打ち(戦闘)

出典: Dirty Tactics Toolbox pg. 13

君は隠れた所から飛び出し敵に大きな恐怖を刻み込むことができる。

前提: 威圧1ランク

利益: フリーアクションとして、君は攻撃した立ちすくみ状態の敵の士気をくじくための威圧判定を行うことができる。

Frightening Ambush (Combat)

Source [Dirty Tactics Toolbox pg. 13](#)

You are able to leap from hiding and strike great fear in your opponents.

Prerequisites: Intimidate 1 rank.

Benefit: As a free action, you can attempt an Intimidate check to demoralize a flat-footed opponent you attack.

熟練した急所攻撃者

出典: Dirty Tactics Toolbox pg. 10

敵の急所を狙った君の攻撃は一際危険だ。

前提: 急所攻撃のクラス能力

利益: 君の急所攻撃ダメージは1d6増加する。君の急所攻撃ダイスは君のキャラクターレベルの半分(切り上げ)を超えることはできない。

Accomplished Sneak Attacker

Source [Dirty Tactics Toolbox pg. 10](#)

Your strikes against a foe's vital spots are extra deadly.

Prerequisites: Sneak attack class feature.

Benefit: Your sneak attack damage increases by 1d6. Your number of sneak attack dice cannot exceed half your character level (rounded up).

呪文

モータル・テラー

出典: Legacy of the First World pg.13

系統 心術[恐怖、精神作用]; レベル アンチパラディン 2、アーケイニスト 2、バード 2、クレリック 2、インクイジター 2、メスメリスト 2、オラクル 2、サイキック 2、シャーマン 2、スカルド 2、ソーサラー 2、ウォープリースト 2、ウィッチ 2、ウィザード 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音動

距離 近距離

目標 1体のクリーチャー

持続時間 1ラウンド/レベル

セーブ 意思・不完全(本文参照);呪文抵抗 可

君は目標に大げさな自身の死ぬ可能性の感覚と自己保存の欲求を与える。目標は怯え状態となり、各ラウンドに目標が最初にダメージを受けた時(この呪文の持続時間の1ラウンド目も含む)、目標はもう一度意志セーブに成功しなければ恐怖段階が一段階進行する(怯えから恐れへ、恐れから恐慌へ)。目標が恐慌状態の時にこの効果に対するセーブに失敗した場合、この呪文の持続時間の間恐怖で動けなくなり残りの持続時間の間無防備状態となる。目標が最初の意志セーブに成功した場合、1ラウンドの間怯え状態となるがそのラウンドの間にこの呪文の効果で恐怖段階が進行することはない。

Mortal Terror

Source [Legacy of the First World pg. 13](#)

School [enchantment](#) [[fear](#), [mind-affecting](#)]; **Level** antipaladin 2, arcanist 2, bard 2, cleric 2, inquisitor 2, mesmerist 2, oracle 2, psychic 2, shaman 2, skald 2, sorcerer 2, warpriest 2, witch 2, wizard 2

Casting

Casting Time 1 standard action

Components V, S

Effect

Range close (25 ft. + 5 ft./2 levels)

Target one creature

Duration 1 round/level

Saving Throw Will partial (see text); **Spell Resistance** yes

Description

You imbue the target with an exaggerated sense of its own mortality and a drive for self-preservation. The target is shaken, and the first time each round the target takes damage (including the first round of the spell's duration), it must succeed at another Will save or its fear level increases by one step (from shaken to frightened, and from frightened to panicked). If the target fails a saving throw against this effect while panicked, it is transfixed in terror and is helpless for the remainder of the spell's duration. If the target succeeds at the initial Will save, it is shaken for 1 round but its fear level cannot be further increased by this spell's effects during that round.

ドラコニック・マリス

出典: Legacy of Dragons p.29

系統 心術[竜]; レベル アンチパラディン 3、アーケイニスト 3、バード 3、ブラッドレイジャー 3、クレリック 3、インクイジター 3、メスメリスト 3、オラクル 3、サイキック 3、シャーマン 3、スカルド 3、ソーサラー 3、ウォープリースト 3、ウィッチ 3、ウィザード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音動

距離 自身

目標 術者

効果 術者を中心とした10フィートのオーラ

持続時間 1分/レベル

セーブ 意思・無効(無害);呪文抵抗 不可

君は明白なドラゴンの恐怖と戦慄のオーラで自身を包み込む。通常恐怖や精神作用能力に完全耐性を持つこのオーラ内の生きているクリーチャーは君の恐怖効果を作り出す呪文、疑似呪文能力、超常能力、そして士気をくじくための威圧判定に対してそれらの完全耐性を失う。

君がアンチパラディンの戦慄のオーラのクラス特徴を持っている場合、この呪文は代わりに持続時間の間戦慄のオーラが与えるペナルティを-6に変更する。

Draconic Malice

Source [Legacy of Dragons pg. 29](#)

School [enchantment](#) [[draconic](#)]; Level antipaladin 3, arcanist 3, bard 3, bloodrager 3, cleric 3, inquisitor 3, mesmerist 3, oracle 3, psychic 3, shaman 3, skald 3, sorcerer 3, warpriest 3, witch 3, wizard 3

Casting

Casting Time 1 standard action

Components V, S

Effect

Range personal

Target you

Effect 10-foot aura centered on you

Duration 1 minute/level

Saving Throw Will negates (harmless); Spell Resistance no

Description

You surround yourself with a palpable aura of draconic fear and dread. Living creatures within this aura that are normally immune to fear or mind-affecting abilities lose those immunities against your spells, spell-like abilities, and supernatural abilities that create fear effects, as well as any Intimidate checks you attempt to demoralize foes.

If you have the antipaladin aura of cowardice class feature, this spell instead changes the penalty imposed by aura of cowardice to -6 for its duration.

エクスペディシヤス・コンストラクション

出典: Arcane Anthology p.7

系統 召喚術(創造)[土]; レベル アーケイにスト1、ドルイド1、ハンター1、ソーサラー1、ウィザード1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音動物(一握りの土か石)

距離 近距離

効果 10フィート/レベル(最低10フィート)の長さの低い壁

持続時間 瞬間

セーブ なし;呪文抵抗 なし

君は厚さ3フィート、高さ3フィート、長さ10フィート/3術者レベル(最低10フィート)の圧縮した土や浮石で出来た低い壁やその他の単純な建造物を創り出す。建造物の各マスはそれを支えられる石や土の上の専有されていない空間にしか出ることができない。壁は低い壁と同様に遮蔽を提供し、難易度5の登攀判定で登ることができる。大型以上のサイズのクリーチャーは壁を超えるために登攀判定を必要としない。

君が望むなら、君は建造物を両側に急な坂のある小さな山の形にすることで長さを半分にし、より厚くすることができる。坂を(隣接するより高いマスへと)登ろうとするキャラクターは急な坂のマスに進入するためには2マス分の移動力を消費しなければならない。坂を(隣接するより低いマスへと)下って突撃や疾走を行うキャラクターは最初の急な坂のマスに進入した際に範囲D10の軽業判定を行わなければならない。騎乗しているキャラクターは代わりに難易度10の騎乗判定を行う。この判定に失敗したキャラクターはつまづき、1d2×5フィート後に移動を止めなければならない。5以上の差で失敗したキャラクターは移動を終了したマスで伏せ状態となる。急な坂は軽業判定の難易度を2上昇させる。

Expeditious Construction

Source [Arcane Anthology pg. 7](#)

School [conjuration](#) ([creation](#)) [[earth](#)]; Level arcanist 1, druid 1, hunter 1, sorcerer 1, wizard 1

Casting

Casting Time 1 standard action

Components V, S, M (a handful of earth or stone)

Effect

Range close (25 ft. + 5 ft./2 levels)

Effect a low wall 10 feet long per 3 levels (minimum 10 feet) (S)

Duration instantaneous

Saving Throw none; **Spell Resistance** no

Description

You create a low wall or other simple structure of packed earth or loose stone measuring 3 feet thick, 3 feet tall, and 10 feet long per 3 caster levels you possess (minimum 10 feet). Each square of the structure can appear only in unoccupied spaces atop earthen or stone surfaces able to support it. The wall grants cover as per a low wall and can be climbed with a successful DC 5 Climb check. Large and larger creatures don't need to attempt a Climb check to climb over it.

At your discretion, you can make the structure half as long but thicker by forming it into a berm consisting of a steep slope on each side. Characters moving uphill (to an adjacent square of higher elevation) must spend 2 squares of movement to enter a square of steep slope. Characters running or charging downhill (moving to an adjacent square of lower elevation) must attempt a DC 10 Acrobatics check upon entering the first steep slope square. Mounted characters attempt a DC 10 Ride check instead. Characters who fail this check stumble and must end their movement 1d2 × 5 feet later. Characters who fail by 5 or more fall prone in the square where they end their movement. A steep slope increases the DC of Acrobatics checks by 2.

ローグの技

不気味な消失(変則)(出典: Heroes of the Streets): 全ラウンドアクションとして、ローグは彼女の移動力まで移動することができる。彼女が遮蔽か視認困難を提供する位置に辿り着いたなら、彼女を観察しているクリーチャーはローグの隠密判定に対抗する知覚判定を行わなければならない。失敗した場合、観察者はローグを見失い、どこへ移動したのかわからなくなる。ローグはこの隠密判定には移動力分移動したことによるペナルティを受けない。移動の終わりに、彼女の移動中に彼女に気づいており、現在の彼女の位置がわからなくなっている60フィート以内の全ての敵に対して士気をくじくための威圧判定を試みることができる。彼女は威圧判定を一回だけ行いその結果をそれぞれの敵に対するDCと比べる。ローグは少なくとも6レベルでなければこの技を選択することはできない。

Eerie Disappearance (Ex) ([Heroes of the Streets pg. 26](#)): As a full-round action, the rogue can move up to her speed. If she successfully reaches a location that offers her cover or concealment, any creature observing her must attempt a Perception check opposed by the rogue's Stealth check. On a failed check, the observer loses track of the rogue and fails to note where she moved to. The rogue does not take a penalty on this Stealth check for moving up to her speed. At the end of her movement, the rogue can attempt an Intimidate check to demoralize all foes within 60 feet who were aware of her at any point during her movement and are unaware of her current location. She rolls the Intimidate check only once and compares her result to the DC for each opponent. The rogue must be at least 6th level to select this talent.

ストーカーの技(Ultimate Intrigue): ローグはヴィジランテの技を選択できる。この技を選択し使用する際、彼女は実際のローグレベルに関わらず、静殺者の流儀を持つ10レベルヴィジランテとして扱う。彼女の急所攻撃は彼女のヴィジランテの技の効果を決定する際、ダメージが減少した隠身攻撃として扱う。これの意味することの一つは、彼女がアスタリスク(*)のついたヴィジランテの技を急所攻撃に適用できないということだ。

Stalker Talent: The rogue can select a vigilante talent. For the purposes of selecting and using this talent, she counts as a 10th-level vigilante with the stalker specialization, regardless of her actual rogue level. Her sneak attack counts as a hidden strike with reduced damage for the purpose of determining the effects of her vigilante talent, which means, among other things, that she can't apply any of the vigilante talents marked with an asterisk (*) to her sneak attacks.

アーキタイプ

エルドリッチ・スカウンドレル

秘術、手先の早業、そして隠密の学徒であるエルドリッチ・スカウンドレルはサッシロンやジストカ帝国の遺跡などで失われた貴重な秘術の書物を探していることが多い、珍しい種類の冒険者だ。

鎧の習熟:エルドリッチ・スカウンドレルは鎧や盾に習熟していない。鎧は時にエルドリッチ・スカウンドレルの手振りを阻害し、動作要素のある呪文を失敗させることがある。これはローグの鎧への習熟を変更する。

クラス技能:エルドリッチ・スカウンドレルはレベルごとに通常の8ではなく4技能ランク(+知力修正値に等しい数のランク)を獲得する。彼女は知識(神秘学)と呪文学をクラス技能として獲得するが、交渉と変装は獲得しない。これはローグの技能を変更する。

呪文:エルドリッチ・スカウンドレルはウィザードの呪文リストから秘術呪文を発動する。エルドリッチ・スカウンドレルは事前に呪文を選択し、準備しなければならない。彼女はウィザードと全く同じように呪文を学び、準備し、発動する。これはこのアーキタイプのローグ・レベルを獲得した時に呪文書に呪文を追加し、(彼女が発動することができる)知っている呪文を二つ獲得することを含む。

エルドリッチ・スカウンドレルは毎日それぞれの呪文レベルで決まった数の呪文しか発動することができない。彼女が一日あたりに使える呪文の数はメイガスのクラスと同じである。

アラーム感知(超常):3レベル時、エルドリッチ・スカウンドレルは魔法の罠が近くある時に警告してくれる直感を得る。これはローグの罠見抜きと同様に機能するが、エルドリッチ・スカウンドレルが魔法の罠の10フィート以内に入った時のみ適用される。この能力は罠感知を置換する。

急所攻撃(変則):エルドリッチ・スカウンドレルは3レベルまで急所攻撃のクラス能力を得ず、その時点で+1d6の急所攻撃を獲得する。これは7レベル時と以降4レベルごとに1d6ずつ増加する。これはローグの通常の急所攻撃の成長を変更する。

ローグの技:4レベル時と以降4レベルごとに、エルドリッチ・スカウンドレルは前提を満たすローグの技または忍術を獲得する(ローグレベルをニンジャレベルとして扱う)。技が気蓄積からポイントを消費することを要求する場合、彼女は代わりに消費する気ポイントに等しい呪文レベルの呪文スロットを消費しても良い。気蓄積に気が残っているときにのみ機能する技は1レベル以上の呪文が準備されている限り機能する。12レベル時、彼女はローグの技の代わりに上級技を選択してもよい。これは通常のローグの技の成長と上級技を変更する。

直感訓練:エルドリッチ・スカウンドレルは直感回避や直感回避強化を獲得しない。4レベルから、彼女はローグの技の代わりに直感回避を選択できる。12レベルから、エルドリッチ・スカウンドレルは上級技の代わりに直感回避強化を選択できる。これは直感回避と直感回避強化を変更する。

Eldritch Scoundrel

Source [Arcane Anthology pg. 23](#)

Students of arcane magic, legerdemain, and stealth, eldritch scoundrels are a rare breed of adventurer most commonly found seeking lost and valuable arcane writings in the ruins of fallen empires, such as Thassilon or the Jistka Imperium.

Armor Proficiencies: An eldritch scoundrel is not proficient with any armor or shields. Armor sometimes interferes with an eldritch scoundrel's gestures, which can cause her spells with somatic components to fail (*Pathfinder RPG Core Rulebook* 83). This alters the rogue's armor proficiencies.

Class Skills: An eldritch scoundrel gains 4 skill ranks (plus a number of ranks equal to her Intelligence modifier) at each level instead of a normal 8. She gains Knowledge (arcana) and Spellcraft as class skills, but not Diplomacy and Disguise. This alters the rogue's skills.

Spells: An eldritch scoundrel casts arcane spells drawn from the wizard spell list. An eldritch scoundrel must choose and prepare her spells ahead of time. She learns, prepares, and casts spells exactly as a wizard does, including adding new spells to her spellbook and gaining two additional spells known (of any level she can cast) each time she gains a rogue level with this archetype.

An eldritch scoundrel can cast only a certain number of spells of each spell level per day. Her base daily spell allotment is the same as the magus class (*Pathfinder RPG Ultimate Magic* 10).

Alarm Sense (Su): At 3rd level, an eldritch scoundrel gains an intuitive sense that warns her when she is near a magic trap. This functions as the trap spotter rogue talent, but applies only if the eldritch scoundrel comes within 10 feet of a magic trap. This ability replaces trap sense.

Sneak Attack (Ex): The eldritch scoundrel doesn't acquire the sneak attack class feature until 3rd level, when she gains a +1d6 sneak attack. This increases by 1d6 at 7th level, and again at every 4 rogue levels thereafter. This modifies the rogue's normal sneak attack progression.

Rogue Talents: At 4th level and every 4 levels thereafter, the eldritch scoundrel gains a rogue or ninja talent for which she meets the prerequisites (treating her rogue level as her ninja level). If a talent requires her to expend points from her ki pool, she can instead expend a spell slot with a spell level equal to the number of ki points she would normally expend. If a talent functions only if she has ki in her ki pool, it functions as long as she still has a spell of 1st level or higher prepared. At 12th level, she can select an advanced talent in place of a rogue talent. This modifies the normal rogue talent progression and advanced talent.

Uncanny Training: An eldritch scoundrel does not gain uncanny dodge or improved uncanny dodge. Beginning at 4th level, she can take uncanny dodge instead of a rogue talent. Beginning at 12th level, the eldritch scoundrel can choose to take improved uncanny dodge in place of an advanced talent. This modifies uncanny dodge and improved uncanny dodge.

Alarm Sense (Su): At 3rd level, an eldritch scoundrel gains an intuitive sense that warns her when she is near a magic trap. This functions as the trap spotter rogue talent, but applies only if the eldritch scoundrel comes within 10 feet of a magic trap. This ability replaces trap sense.

Sneak Attack (Ex): The eldritch scoundrel doesn't acquire the sneak attack class feature until 3rd level, when she gains a +1d6 sneak attack. This increases by 1d6 at 7th level, and again at every 4 rogue levels thereafter. This modifies the rogue's normal sneak attack progression.

Rogue Talents: At 4th level and every 4 levels thereafter, the eldritch scoundrel gains a rogue or ninja talent for which she meets the prerequisites (treating her rogue level as her ninja level). If a talent requires her to expend points from her ki pool, she can instead expend a spell slot with a spell level equal to the number of ki points she would normally expend. If a talent functions only if she has ki in her ki pool, it functions as long as she still has a spell of 1st level or higher prepared. At 12th level, she can select an advanced talent in place of a rogue talent. This modifies the normal rogue talent progression and advanced talent.

Uncanny Training: An eldritch scoundrel does not gain uncanny dodge or improved uncanny dodge. Beginning at 4th level, she can take uncanny dodge instead of a rogue talent. Beginning at 12th level, the eldritch scoundrel can choose to take improved uncanny dodge in place of an advanced talent. This modifies uncanny dodge and improved uncanny dodge.

上級クラス

パスファインダー・フィールド・エージェント(出典:Pathfinder Society Primer)

様々な技能を持ちどんなに絶望的な状況でも冷静さを維持する訓練を受けた熟練のパスファインダー・フィールド・エージェントはどんな冒険者のパーティにとっても利益となる。

前提条件

パスファインダー・フィールド・エージェントになるためには、キャラクターは以下の前提を全て満たさなければならない。

特技:技能熟練(どれでも)

技能:知識(どれでも)5ランク、言語学1ランク、知覚1ランク

特殊:パスファインダー協会で活動中のメンバーである必要があり、ウェイファインダーを持っている必要がある。

クラス技能

パスファインダー・フィールド・エージェントのクラス技能ははったり(魅)、登攀(筋)、交渉(魅)、装置無力化(敏)、脱出術(敏)、治療(判)、知識(全て)(知)、言語学(知)、知覚(判)、真意看破(判)、隠密(敏)、水泳(筋)、そして装置無力化(魅)である。

レベルごとの技能ランク:6+知力修正値

ヒット・ダイス:d8

クラス特徴

以下は全てパスファインダー・フィールド・エージェントのクラス特徴である。

武器と鎧への習熟:パスファインダー・フィールド・エージェントは追加の武器と鎧の習熟を得ない。

パスファインダー訓練:パスファインダー・フィールド・エージェントは彼女が探検・報告・協力の義務を果たすために役立つ追加の訓練を受ける。特記ない限り彼女は同じ訓練を一度より多く受けることはできない。パスファインダー・フィールド・エージェントは3レベル時と以降3レベルごとに追加のパスファインダー訓練を得る。

※今回選択していない訓練は省略しています。

上級魔法発動:パスファインダー・フィールド・エージェントは上級クラスを加える前に持っていた呪文発動クラスのレベルを獲得したかのように一日ごとの呪文数が増加する。彼女は一日ごとの呪文数、知っている呪文数、そして術者レベル以外の利益を得ない。パスファインダー・フィールド・エージェントが一つよりも多い呪文発動クラスのレベルを持っている場合、彼女はこのパスファインダー訓練を選択した時にどのクラスにこの上昇を適用するかを選択しなければならない。

急所攻撃 +1d6(変則):この能力は同名のローグ能力と全く同じである。パスファインダー・フィールド・エージェントが他の急所攻撃ボーナスを獲得した場合、ダメージへのボーナスは累積する。パスファインダー・フィールド・エージェントはこの訓練を選択する前に少なくとも3レベルになっていなければならない。

ウェイファインダーの強化:1レベル時と以降3レベルごとに、パスファインダー・フィールド・エージェントは彼女のウェイファインダーに追加の能力を付加することができる。これらの能力は標準的なウェイファインダーに付加しなければならない、変更版や改造版のウェイファインダーに付加することはできない(が、パスファインダー・フィールド・エージェントは望むのならば一度に複数のウェイファインダーを所持することはできる)。パスファインダー・フィールド・エージェントが強化したウェイファインダーを失った場合、彼女は通常の価格+彼女の持つパスファインダー・フィールド・エージェントレベルごとに100gpでそれまでに選択した強化を持つ新たなウェイファインダーを購入することができる。パスファインダー・フィールド・エージェントは以下のウェイファインダーの強化から選択できる。追加の呪文効果を与える強化はウェイファインダーの術者レベルかパスファインダー・フィールド・エージェントのクラスレベルのいずれか高い方を使用して術者レベルに依存する効果を決定する。

※今回選択していない強化は省略しています。

サイレンス:一日一回、パスファインダー・フィールド・エージェントは彼女のウェイファインダーを使用して呪文と同様にサイレンスのオーラを発することができる。サイレンス効果はウェイファインダーを起点としなければならない。この強化は複数回選択することができる。追加で選択されごとに、エージェントは一日ごとに追加で一回呪文を使用することができる。

ボーナス特技:2レベル時と以降3レベルごとに、パスファインダー・フィールド・エージェントはボーナス特技を選択できる。これらのボーナス特技は技能熟練かチームワーク特技でなければなら

ない。パスファインダー・フィールド・エージェントは選択されたボーナス特技の前提を満たさなければならない。

明かされた伝説(超常): 10レベル時、パスファインダー・フィールド・エージェントは遠い過去の秘密を明らかにする能力を持つ。一日一回、人、物、場所、あるいは古い品物を調査している時、エージェントはその仕事に専念することでレジェンド・ロア呪文を発動したかのような利益を得ることができる。

Pathfinder Field Agent

Source [Pathfinder Society Primer pg. 18](#)

Equipped with a variety of skills and trained to keep a cool head even in the most dire circumstances, a practiced Pathfinder field agent is a boon to any adventuring party.

Requirements

To qualify to become a Pathfinder field agent, a character must fulfill all the following criteria.

Feats: Skill Focus (any).

Skills: Knowledge (any) 5 ranks, Linguistics 1 rank, Perception 1 rank.

Special: Must be an active member of the Pathfinder Society and own a *wayfinder*.

Class Skills

The Pathfinder Field Agent's class skills are Bluff (Cha), Climb (Str), Diplomacy (Cha), Disable Device (Dex), Escape Artist (Dex), Heal (Wis), Knowledge (all) (Int), Linguistics (Int), Perception (Wis), Sense Motive (Wis), Stealth (Dex), Swim (Str), and Use Magic Device (Cha).

Skill Points at each Level: 6 + Int modifier.

Hit Die: d8.

Class Features

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special
1st	+0	+0	+1	+1	Pathfinder training, <i>wayfinder</i> upgrade
2nd	+1	+1	+1	+1	Bonus feat
3rd	+2	+1	+2	+2	Pathfinder training
4th	+3	+1	+2	+2	<i>Wayfinder</i> upgrade

5th	+3	+2	+3	+3	Bonus feat
6th	+4	+2	+3	+3	Pathfinder training
7th	+5	+2	+4	+4	<i>Wayfinder</i> upgrade
8th	+6	+3	+4	+4	Bonus feat
9th	+6	+3	+5	+5	Pathfinder training
10th	+7	+3	+5	+5	Legends uncovered, <i>wayfinder</i> upgrade

All the following are class features of the Pathfinder field agent prestige class.

Weapon and Armor Proficiency: A Pathfinder field agent gains no additional weapon or armor proficiencies.

Pathfinder Training: A Pathfinder field agent receives additional training that aids her in her fulfilling her duty to explore, report, and cooperate. She can't receive the same training more than once unless otherwise noted. A Pathfinder field agent gains additional Pathfinder training at 3rd level and every 3 levels thereafter.

Animal Magnetism (Ex): This ability functions as the druid's wild empathy class ability, except the Pathfinder field agent's effective druid level to determine her wild empathy bonus is equal to her Pathfinder field agent level. Levels in Pathfinder field agent stack with levels from other classes that grant wild empathy for the purpose of determining a Pathfinder field agent's total wild empathy bonus.

Deft Defender (Ex): When the Pathfinder field agent successfully uses the aid another action to increase an ally's Armor Class, she gains a +1 dodge bonus to her AC until the start of her next turn.

Eidetic Memory (Ex): Years of training in the libraries of countless Pathfinder lodges have given the Pathfinder field agent extraordinary recall. A Pathfinder field agent with this training adds half her class level (minimum 1) to all Knowledge skill checks and can attempt all Knowledge skill checks untrained.

Greater Casting: The Pathfinder field agent gains new spells per day as if she had also gained a level in a spellcasting class she belonged to before adding the prestige class. She doesn't gain other benefits of that class other than spells per day, spells known, and an increased caster level. If the Pathfinder field agent has levels in more than one spellcasting class, she must choose which class to apply this increase to when she takes this Pathfinder training.

Know Thy Enemy (Ex): The Pathfinder field agent can select one creature type, and gains a +5 bonus on Knowledge checks to identify creatures of the chosen type. This can be taken more than once, and applies to a different creature type each time.

Rogue Talent: The Pathfinder field agent can select any rogue talent for which she qualifies.

Skill Specialization (Ex): The Pathfinder field agent can select any skill to become a class skill for her. In addition, she gains a bonus on checks with the chosen skill equal to half her class level. This training can be selected more than once, applying to a different skill each time it is taken.

Sneak Attack +1d6 (Ex): This ability is exactly like the rogue ability of the same name. If the Pathfinder field agent gains a sneak attack bonus from another source, the bonuses on damage stack. A Pathfinder field agent must be at least 3rd level before selecting this training.

Trapfinding: This training functions as the rogue class feature of the same name. Levels in Pathfinder field agent stack with levels from other classes that grant this ability for the purpose of determining a Pathfinder field agent's total trapfinding bonus.

Wayfinder Upgrade: At 1st level and every 3 levels thereafter, a Pathfinder field agent can add an additional ability to her *wayfinder*. These abilities must be added to a standard *wayfinder* (see *Pathfinder Campaign Setting: The Inner Sea World Guide* 299), not to a variant or modified *wayfinder* (though a Pathfinder field agent can possess more than one *wayfinder* at a time, if she chooses). If a Pathfinder field agent loses her upgraded *wayfinder*, she can purchase a new one at the normal cost plus 100 gp for each Pathfinder field agent level she possesses, keeping all previously selected upgrades. A Pathfinder field agent can choose from the listed *wayfinder* upgrades. Any upgrades that grant additional spell effects use the *wayfinder's* caster level or the Pathfinder field agent's class level (whichever is higher) to determine effects that depend on caster level.

Dancing Lights: The Pathfinder replaces her *wayfinder's* ability to cast *light* with the ability to cast *dancing lights* at will.

Daylight: Once per day, the Pathfinder field agent can use her *wayfinder* to cast *daylight*. This upgrade can be selected more than once. Each additional time it's selected, the Pathfinder field agent gains another use of the spell per day.

Flask: A hidden compartment is carved into the *wayfinder's* casing, allowing a single potion, oil, or dose of poison to be hidden within. This substance can be retrieved with a swift action that doesn't provoke attacks of opportunity (as opposed to the normal move action required to retrieve a stored item). Drinking the potion or applying the oil or poison still requires a standard action that provokes attacks of opportunity. The Pathfinder field agent gains a +2 bonus on Sleight of Hand checks made to oppose the Perception check of someone observing or frisking her to detect items in the hidden compartment.

Hidden: In order to hide her affiliation with the Pathfinder Society from potential enemies, a Pathfinder field agent with this upgrade can, three times per day, turn her *wayfinder* invisible

and mask its magical aura as if it were under the effects of *invisibility* and *magic aura*. Each time this effect is used, it lasts for up to 1 hour per 2 class levels the Pathfinder field agent possesses (minimum 1 hour), and can be dismissed by the Pathfinder field agent as a move action.

Message: In addition to the *light* spell-like ability, the *wayfinder* can be used to cast *message* at will.

Shielding: Once per day, the Pathfinder field agent can activate her *wayfinder* to gain a +2 deflection bonus to AC for a number of minutes equal to her Pathfinder field agent level. This bonus increases by 1 for every 5 class levels the Pathfinder field agent possesses.

Silence: Once per day, the Pathfinder field agent can use her *wayfinder* to emit an aura of *silence*, as the spell. The *silence* effect must be centered on the *wayfinder*. This upgrade can be selected more than once. Each additional time the upgrade is selected, the agent gains another use of the spell per day.

Stabilize: The *wayfinder* can be used to cast *stabilize* at will.

Bonus Feat: At 2nd level and every 3 levels thereafter, a Pathfinder field agent can select a bonus feat. Each of these bonus feats must be Skill Focus or a teamwork feat. The Pathfinder field agent must meet the prerequisites of the selected bonus feat.

Legends Uncovered (Su): At 10th level, a Pathfinder field agent has the ability to uncover the secrets of the distant past. Once per day when studying or researching a person, place, or artifact of antiquity, the agent can dedicate herself to the task to gain benefits as though she were casting the spell *legend lore*.