名前	前提	効果
学者の子	Int14	親が学者だったためにいろいろな書物を手に入れることができた。Azlanti 語を理解できる。(知っている言語に Azlanti を取れる。)Azlant 関連の knowledge に +1
漁師の子	Str12	親が漁師だったので、子供のころから海で遊んでいた。Swim に +1 で、息を止めていられる時間が Conx1.5 ラウンドになる。
戦士の子	Str12	親が戦士だったので、武器の扱いに慣れている。ファンブルしたときに自分の武器に与えるダメージが１減る。
狩人の子	Con12	子供のころから、親について野山を駆け回っていた。Survival に +1 と、knowledge(Nature) に +1
技師の子	Dex12	子供のころから親の工房でからくり人形などを作っていた。Disable Device に +2
牧場の子	なし	子供のころから牧場で育っていたので、Handle Animal+1
農家の子	なし	子供のころから畑づくりをしていた、Knowledge(Nature)+1
商人の子	なし	子供のころから親のやり取りをみていた。Appraise+1 Sense Motive+1
金持ちの子	なし	今回の Bounty Venture 社に出資しているのが親の親族だった。そのつてで、今回の開拓団のリーダーに任命される。当初の所持金が 2 倍で、その後本土との物資のやり取りにも値引き交渉ができる。（他の人はできない。）

Azlant の子	なし	自称 Azlant 人の血を引いている家系。Azlanti 語が分かるが、読み書きはできない。(知っている言語に Azlanti を取れるが、文字は読めない。)Azlant 関係の Knowledge に +5 ついているようにふるまうが、実際は不確かな情報が多くてボーナスなし
家なき子	なし	子供のころからホームレス暮らし。教養はないが、生命力は強い。Intimidate に +1、Survival に +1、Poison のセーブに +1。Diplomacy に -1。Sense Motive に -1。

なお、Azlant 語はもう死んだ言語なので、学者の子か Azlant の子じゃないと使える言語に追加できません。
PC の中でだれか一人は金持ちの子をとってください。