Unearthed Arcana: Gothic Heroes

http://dnd.wizards.com/sites/default/files/media/upload/articles/UA%20Gothic%20Characters.pdf

20160405 邦訳：カゲシタ

今月では、Unearthed Arcanaはゴシックホラーに適切な新しいキャラクターオプションを一覧する。レヴナントの亜種族は死者としてキャラクターが戻ってくる興味深い方法を提供する—君がBaroviaの霧でキャラクターを失ってしまった場合に有用なオプションである。モンスターハンターとインクイジティヴはそれぞれファイターとローグの新しいアーキタイプでRavenloftやほかのホラーキャンペーンセッティングの挑戦に非常に適している。

今後のUnearthed Arcanaで見たい特定の物がある場合は、Twitterで私に教えてください（@mikemearls）。

新しい亜種族：レヴナント

残酷で不当な最後に会ったが君は生者の領域に戻ってきた。レヴナントとして、人生で君を誤解した人々への復讐を渇望するか、君が終わらせていない重要なタスクを最後まで完了させる。
レヴナントの亜種族は亜種族をもつ全ての種族に適用され、その種族の既存の亜種族のオプションを置き換えることができる。あるいは、以下に提供されている変更オプションを使用して、亜種族のオプションを使用せずに、新しい亜種族を適用することができる。
君のDMがまた、君が殺されたキャラクターのこの亜種族を取ることを許可する場合がある。この場合、元の亜種族を交換して、死から復活した君のキャラクター（もしくは基本特性に必要な修正をした）は、復讐を求めるかその任務を全うする決意で満たされる。

種族の調整

亜種族をもっていない種族の場合は、レヴナントの亜種族を取ることはキャラクターの基本特性を変更することを意味する（このプレイテストの記事ではヒューマンとドラゴンボーンのキャラクターについてのみである。ハーフエルフとハーフオークは亜種族のオプションを持たないため、このレヴナントの亜種族のルールを使うべきではない。

ヒューマンのレヴナント：君がヒューマンのレヴナントをプレイしたい場合、ヒューマンの能力値上昇の特性を次のように変更する：君の選ぶ2つの異なる能力値を1上昇させる。君がヒューマンの特性のバリアントを使う場合、技能と特技の特性を削除する。

ドラゴンボーンのレヴナント：君がドラゴンボーンのレヴナントをプレイしたい場合、ドラゴンボーンの能力値上昇の特性を次のように変更する：君の【筋力】値を1上昇させ、君の【魅力】値を1上昇させる。また、君のドラゴンの祖（Draconic Ancestry）の特性は、君のブレス武器と君のダメージ抵抗に抵抗されるダメージタイプの代わりに、ダメージタイプを[死霊]として使用する。

ティーフリングのレヴナント：以前のUnearthed Arcanaで2種類のティーフリングの亜種族を作るバリアントを概説した。レヴナントの亜種族のオプションと亜種族のオプションを置き換え、ティーフリングのレヴナントを作るためにその記事を使う。

（訳注：2015年12月07日の記事『Unearthed Arcana: That Old Black Magic』を参照のこと
http://dnd.wizards.com/articles/features/old-black-magic ）

能力値上昇

君の【耐久力】値が1上昇する

容赦の無い気質　**Relentless Nature**
　君のDMは君にゴールを割り当てる—通常、1つはキャラクターの死に関連する。ゴールは敵を殺害したり、エリアとそこの人々を解放するような、君が完了することのできる特定のタスクでなければならない。君がそのゴールを果たすまでは次の利益を得る:
• 君は自分のターンの開始時に最大ヒットポイントの半分を下回っている場合、ヒットポイントを1回復する。
• 君が死ぬ場合、死んだ24時間後に生き返る。君の体が破壊されている場合、DMによって決定される君が死んだところから1マイル以内の場所に再構築される。君の装備が破壊されていた場合、それは保持していない。
• 君が守ること誓った誰かや誰かに対して復讐を求めるもののような、君のゴールに関連するどんなクリーチャーと君の間の方向と距離を知っている。クリーチャーが別の次元界に存在するならばこの認識は失敗する。

君の目標が完了した時、君は最終的に安息を見つける。君は死に、生者に戻ることは出来ない。

ファイター:モンスターハンター　**Monster Hunter**

　モンスターハンターのアーキタイプとして、君は超自然な脅威を倒すことに専門的である。一般的には年上の経験豊かなモンスターハンターが助言者となり、君は、アンデッドやライカンスロープ、その他恐怖のクリーチャーを含む色々な自然でない防御や攻撃を克服することを学ぶ。

ボーナス習熟　**Bonus Proficiencies**
3レベルでこのアーキタイプを選択する時、君の選択する以下の技能の2つを習熟する:〈魔法学〉〈歴史〉〈看破〉〈捜査〉〈自然〉〈知覚〉。君は選択する1つの技能の代わりに君の選ぶツールへの習熟を得ることができる。

戦闘優位性　**Combat Superiority**
　3レベルでこのアーキタイプを選択する時、優位ダイスと呼ばれる特殊なダイスを焚きつける能力を得る。
　優位ダイス:君は4つの優位ダイスを持っており、それはd8である。優位ダイスは君が使用するとき消費される。君が小休憩か大休憩を終了させた時、消費した全ての優位ダイスを取り戻す。
7レベルで追加の優位ダイスを1つ、15レベルでさらに1つ得る。
　優位ダイスを使用:君は様々な利益を得るために優位ダイスを消費することができる:
• 君がクリーチャーに対して武器攻撃を行うとき、攻撃ロールに追加するために優位ダイスを消費できる。君はこの能力を攻撃ロールの前か後に使用できるが、攻撃の効果が適用される前に使用しなければならない。
• 君が武器攻撃でクリーチャーにダメージを与えた時、ダメージロールに加えるために優位ダイスを1つ消費することができる。ダメージロールの後にこの能力を使うことができる。集中を維持するために【耐久力】セーヴィング・スローを行う目標を攻撃する場合、そのセーヴに不利を与える。
• 君が知力、判断力、魅力セーヴィング・スローを行う時、1つの優位ダイスを消費し、ロールを加えることができる。セーヴに成功するか失敗するかが分かる前にこの特徴を使わなければならない。
• 隠されたクリーチャーやオブジェクトを見つけるための【判断力】〈知覚〉か、誰かがあなたにたいして嘘をついてるかどうかを判断するための【判断力】〈看破〉をするとき、ロールを加えるために1つ

の優位ダイスを消費することができる。君が合計値を見た後に、しかし成功したか失敗したかが分かる前にこの特徴を使うことができる。

ハンターの神秘主義　**Hunter's Mysticism**
　3レベルで、君の超自然の研究は君に魔法を使用する限られた能力を提供する。君はディテクト・マジックを儀式のように発動できる。君はプロテクション・フロム・イーヴィル・アンド・グッドを発動できるが、君が大休憩を終了させるまでこの特徴で再びこの呪文を発動することはできない。
【判断力】がこれらの呪文の呪文発動能力である。
加えて、君は選択した次の言語の会話の能力を得る：奈落語、天上語、地獄語

モンスター・スレイヤー　**Monster Slayer**
　7レベルで、君がダメージロールに追加するために優位ダイスを消費するたび、君は1つの代わりに2つのダイスを消費してそ、の両方のロールを加える事ができる。両方のダイスは通常通り消費される。君の攻撃の目標が、異形、フェイ、フィーンド、アンデッドである場合、ダイスをロールする代わりに両方のダイスを最大のダメージとして扱う。

戦闘優位性強化　**Improved Combat Superiority**
　10レベルで君の優位ダイスはd10になる。18レベルでd12となる。

容赦の無さ　**Relentless**
　15レベルで、君がイニシアチブロールを行いかつ、優位ダイスを有していない場合、君は優位ダイスを1つ取り戻す。

ローグ：インクイジティヴ　**Inquisitive**

　インクイジティヴのアーキタイプとして、君は秘密を根絶し、謎を解明することに優れている。詳細について君の鋭い目だけでなく、それらの本当に意図を決定するために単語や他のクリーチャーの行為を読み取るための研ぎ澄まされた能力に頼る。普通の人々の中に隠れて略奪しているクリーチャーを倒すことに優れ、君の伝承の把握と鋭い目が隠れた悪を暴露しつい得させるための能力にする。

偽りのための耳　**Ear for Deceit**
　3レベルでこのアーキタイプを選択すると、君は嘘を選び出すための鋭い耳を開発する。君はクリーチャーが嘘をついているかを見ぬくための判断力〈看破〉チェックを行うときはチェックの合計か8+君の判断力修正値のどちらか高い方を使う。君が〈看破〉に習熟しているならば、固定値の結果に君の習熟ボーナスを加える。君の習熟強化の特徴で増強した技能として〈看破〉を選択していた場合、2倍の習熟ボーナスを加える。

詳細を見る目　**Eye for Detail**
　3レベルで、隠れているクリーチャーやオブジェクトを発気するための【判断力】〈知覚〉チェック、手がかりを発見し解読するための【知力】〈捜査〉チェック、または洞察に満ちた戦い(Insightful Fighting)(下記参照)を行うために巧妙なアクション(Cunning Action)の特徴によって、ボーナスアクションを使うことができる。

洞察に満ちた戦い　**Insightful Fighting**
　3レベルで君は敵の戦術を解読し、それらへの反撃を見つける能力を得る。

アクションとして（もしくは詳細を見る目（Eye for Detail）によるボーナスアクションとして）、君は【判断力】〈看破〉チェックを、君の見ることのできる無力状態でないクリーチャーに対して、目標の【魅力】〈ペテン〉チェックに対抗して行う。君が成功したら、君がそのクリーチャーに対して有利を得ておらず、もしくは目標クリーチャーにとっての敵が目標クリーチャーから5フィート以内に誰もいなくても急所攻撃（Sneak Attack）を使うことができる。目標に対して君が不利を得ていてもこの方法での急所攻撃（Sneak Attack）は使用できる。

この利益は1分間か、異なる目標に対して洞察に満ちた戦い（Insightful Fighting）を使用し成功するまで継続する。

安定した目　**Steady Eye**

9レベルで、そのターンの間君が動かないならば、隠れているクリーチャーやオブジェクトを見つけるための君のターンに行った【判断力】〈知覚〉チェックに有利さを得る。移動する前にこの能力を使用する場合、君のターンの間移動したり、移動を準備することができない。

的確な目　**Unerring Eye**

13レベルで君は魔法の偽装を見つける能力を得る。アクションとして、君を30フィート以内イリュージョンの存在、真の姿でないシェイプチェンジャーのクリーチャー、感覚を騙すようになっているその他の魔法を感じる。

弱点を見る目　**Eye for Weakness**

17レベルで戦術と動きを慎重に研究することによってクリーチャーの弱点をつくことを学ぶ。君の洞察に満ちた戦い(Insightful Fighting)の特徴がクリーチャーに適用されている間、そのクリーチャーに対する君の急所攻撃（Sneak Attack）のダメージは2d6上昇する。