

## UNEARTHED ARCANA

# エベロンの種族

この文書では、D&D のエベロン世界における現バージョンのいくつかの種族を提示する：ウォーフォージド、カラシュター、シフター、そしてチェンジリング。エベロンの詳細については Dungeon Master's Guild(DMsGuild.com)で入手できる *Wayfinder's Guide to Eberron* を参照。

### これはプレイテスト用の内容である

この資料はプレイテストと、君の想像力を弾けさせるために提示される。これらゲームの仕組みは草稿であり、君のキャンペーンに使用することはできるが、ゲーム設計や制作の最終形となるほど洗練されていない。これらはゲームの正式な部分ではなく、D&D Adventurers Leagueのイベントでは許可されていない。もし我々がこの資料を正式なものにすると決定したなら、これはフィードバックを基に洗練され、D&Dの書籍に掲載されるだろう。

## ウォーフォージド

「ピアースは設計をもとにして作られましたが、あなたは偶然の産物です。大切なのは魂であって、器がなにでできているかではないのです」

「あいつに魂があるって、どうしてわかるんだ？」

「あなたに魂があるという証拠は？」

—キース・ベイカー著「砕かれた大地」<sup>1</sup>

ウォーフォージドは最終戦争を戦うために製造された。最初のウォーフォージドは自意識を持たない自動人形だったが、カニス氏族はこの鋼の兵士を改善するために膨大な投資をした。予期せぬ画期的なブレイクスルーを経て、有機物質と無機物質をブレンドした、完全な意思を持つ兵士を作り出した。ウォーフォージドは木と金属から作られているが、痛みや感情を持つ。兵器として製造された彼らは、今や戦争を超えた目的を見つけなければ

ならない。ウォーフォージドは、堅固なる仲間、冷たい心の殺戮機械、また目的と意味を求める幻視者でもある。

## 生ける石と鋼

ウォーフォージドは、有機材料と無機材料との混合物から形成される。錬金術液を注入した根のようなコードは、筋肉として機能し、鋼鉄、ダークウッドまたは石の骨組みの周りを包む。装甲板は保護外殻を形成し、関節を補強する。すべてのウォーフォージドは共通の顔のデザインを持つ。ヒンジ付きの顎、強調された眉の隆起の下に埋め込まれた水晶の目。額を中心に刻印が施され、これはウォーフォージドごとに一意だ。これら戦闘用の設計の共通要素はあるが、ウォーフォージドの材料と構造は、設計された目的に応じて変化する。ジャガーノートは重い鉄骨フレームを備えた大きな野獣であり、スカームミッシャーは木と軽いミスラル細工で、優美な動きをすることができる。

ウォーフォージドは石と鉄でできているが、彼らは生きている人型生物である。休息、癒しの魔法、〈医術〉技能は、他の人型生物と同じように恩恵を与える。ウォーフォージドは、休眠時に体の中に精神を集中させ、その形態と姿を調整していくつかの防御形態の1つを取ることができる。激しい戦闘が予想されるウォーフォージドは、耐久性に焦点を当てるかもしれない、平和時には、より軽く、戦闘的ではない形態を採用するだろう。

## ウォーフォージドの個性

ウォーフォージドは奉仕し、戦うために製造された。彼らの存在の大部分について、ウォーフォージドは明確に定義された機能を持ち、純粋にその役割に集中することを奨励されていた。スローンホールド条約は彼らに自由を与えた、しかし多くのウォーフォージドは、戦後の世

<sup>1</sup> HJ 文庫 G D&D ノベル「砕かれた大地」上巻（渡部夢霧、矢野真弓、鶴江西昌弘、田畑あや子、辻川美和 訳）

界に平和を見つけること、そして自分が戦争に関係して造られた存在であることの双方との格闘を強いられる。

典型的なウォーフォージドは感情をほとんど示さない。多くのウォーフォージドは、具体的な目的を抱き一昧方を守る、契約を完遂する、あるいはその他を一任務に専心する、戦争のために。しかし、自分の感情や自由を探索することを喜ぶウォーフォージドがいる。ほとんどのウォーフォージドは宗教に関心がないが、一部は信仰と神秘主義を抱き、より高い目的と意味を求める。

典型的なウォーフォージドは、筋肉質の、性別を感じさせない体形だ。ウォーフォージドの中には、性別の概念を完全に無視する者もあれば、周囲のクリーチャーを真似て性的アイデンティティーを獲得する者もいる。

## 奇癖

設計の何らかの欠陥や製造時のオベミスのおかげで、ウォーフォージドはしばしば奇妙な性格の特質を1〜2個獲得する。ウォーフォージドのプレイヤーは、ウォーフォージドの奇癖表からロールするか選択することができる。

### ウォーフォージドの奇癖

#### 1d10 奇癖

- 1 君は君が会うすべてのクリーチャーがもたらす潜在的な脅威を分析（大声で）する。
- 2 君は感情を理解せず、しばしば感情的な手がかりを誤読する。
- 3 君は君が友人だと考える人に対し過保護にする。
- 4 君はしばしば気づかずに、君が考えていることを声に出して言う。
- 5 君はあらゆる状況に戦時の戦術と規律を適用しようとする。
- 6 君は自分の気持ちをどのように濾過するのか分からず、激しく感情的な爆発を起こす傾向がある。
- 7 君は服飾を機能をを超えて理解せず、クリーチャーが着用するものは仕事と地位を表していると仮定する。
- 8 君は君の外見に執着し、常に装甲を磨き抜く。
- 9 君は、適切な手順や手続きに従うことに執着する。
- 10 戦争は君にとって理にかなった唯一のものであり、君は常に戦いを探している。

## ウォーフォージドの名前

ウォーフォージドには、兵役の際に使用する識別番号が割り当てられた。彼らの多くはニックネームを採用した。ニックネームはしばしば彼らの仲間によって与えられた。自由な個人として、人生の中で自分の道を表現する方法として新しい名前を選んだウォーフォージドもいる。少数だが他者の名前、たいていは倒れた戦友や指揮官の名前を取る者がいる。

### ウォーフォージドの名前：アイアン（鉄）、アンカー

（錨、殿）、ウォール（壁）、ヴォールト（貯蔵庫）、ウッド（木）、克蘭チ（噛み砕く）、クリスタル（水晶）、グライヴ（段平）、シールド（盾）、スカウト（斥候）、ストーン（石）、スパイク（棘）、スミス（鍛工）、スラッシュ（斬撃）、セヴン（7つ）、ダガー（短剣）、チャーチ（教会）、テンプル（寺院）、デント（凹み）、ハンマー（槌）、バスチョン（砦）、バナー（戦旗）、パンツ（下履き）、ピアース（刺突）、ファイブ（5つ）、ブルー（青）、ブレード（刃）、ボウ（弓）、メイス（槌矛）、ラスティ（錆びた）、ラッキー（幸運な）、レッド（赤）

## ウォーフォージドの特徴

君のウォーフォージドのキャラクターは以下の特徴を持つ。

**能力値上昇：**君の【耐久力】値は1上昇する。

**年齢：**典型的なウォーフォージドは20〜30歳だ。ウォーフォージドの最大寿命は依然分かっていない。これまでのところ、ウォーフォージドは加齢による衰えを示していない。

**属性：**大部分のウォーフォージドは命令と規律を守ることによって安寧を得る。結果秩序と中立に向かう傾向がある。しかし、一部は、彼らが奉仕した存在の道徳性—またはその欠如—を吸収した。

**体格：**君のサイズ分類は中型である。ほとんどのウォーフォージドは5〜6フィート（約152〜183 cm）の身長を持つ。また体重と体格は亜種族に影響される。

**移動速度：**君の基本的な歩行移動速度は30フィートである。

**ウォーフォージドのしぶとさ/Warforged Resilience**：君は、以下の利益によって代表される、驚異的な強靱さを持つように作られた。

- 君は、毒状態を与えるような効果に対するセーヴィング・スローに有利を得て、[毒]ダメージに抵抗を持つ。
- 君は病気に完全耐性を持つ。
- 君は飲食および呼吸を必要としない。
- 君は睡眠を必要とせず、休憩の欠如によって消耗状態になることはない、また魔法は君を眠らせない。

**兵士の休息/Sentry's Rest**：君が大休憩を行う際は、眠るのではなく少なくとも6時間を不活発で動かない状態で過ごさなくてはならない。この状態では君は停止しているように見えるが、気絶状態ではなく、周囲を正常に見聞きすることができる。

**統合防御/Integrated Protection**：君の体には防御層が内蔵されており君のACを決定する。鎧を着用しても利益はないが、盾を使用している場合は通常どおりボーナスを適用する。

他の防御形態へと君の体を変形することができる。大休憩が終わるたびに、モードの前提条件を満たしていれば、統合防御形態表から採用するモードを1つ選択する。

## 統合防御形態

| モード                | 前提条件    | AC                                   |
|--------------------|---------|--------------------------------------|
| ダークウッド・コア<br>(鎧なし) | なし      | 11+【敏捷力】修正値(軽装鎧に習熟していれば君の習熟ボーナスを加える) |
| 複合装甲板<br>(鎧あり)     | 中装鎧への習熟 | 13+【敏捷力】修正値(最大2)+君の習熟ボーナス            |
| 重装甲板<br>(鎧あり)      | 重装鎧への習熟 | 16+君の習熟ボーナス、【敏捷力】〈隠密〉判定に不利を受ける       |

**言語**：君は共通語で会話し、読み書きできる。

**亜種族**：ウォーフォージドとして、君のボディは特定の目的のために設計された。以下の亜種族から1つを選

択：エンヴォイ、ジャガーノート、またはスカーミッシャー。

## エンヴォイ

エンヴォイとして、君は特殊な機能を念頭に置いて設計された。君のいくつかの可能性を挙げる。暗殺者、治療師、または芸人かもしれない。エンヴォイは、ウォーフォージドの亜種族の中で最も希少なものだ。君のボディのデザインはユニークなものになる可能性がある。

**能力値上昇**：君の異なる能力値2つはそれぞれ1上昇する。

**特化設計/Specialized Design**：君が選択した1つの技能、君が選択した1つの道具に習熟する、また君が選択した1つの言語の読み書きができる。

**統合された道具/Integrated Tool**：君が習熟している道具から1つを選択する。この道具は君のボディに組み込まれており、君がそれを使用して行う能力値判定における習熟ボーナスを2倍にする。この統合された道具を使用するためには、君は両手が空いていなくてはならない。

## エンヴォイ：特化設計

名前が示すように、ウォーフォージドの大部分は最終戦争で戦うために製造された。ウォーフォージドの大部分は、五つ国の一つの旗印の下で戦ったジャガーノートやスカーミッシャーたちである。しかし、君のウォーフォージドは他の機能を実現するように設計されていた。エンヴォイとして、君は技能、道具への習熟、そして君の身体の一部である統合された道具を持っている。エンヴォイのキャラクターを作るとき、次の質問について考えてみよ：君の目的は何か？ 君の技能と道具はその目的をどのように反映している？ 君の統合された道具はどのような形をしている？ たとえば、盗賊道具を埋め込んだ場合、実際に指が錠前用のピックになるか、身体のさまざまな部分から鍵を生成できるか？ 次のキャラクターは、統合された道具を持つウォーフォージドの例だ。

リュートは芸人の背景を持ったバードである；彼の名前の由来となった楽器は彼の左腕に格納されている。

**コンパスローズ**（羅針図）は辺境育ちの背景を持ったウィザードである、目ざとい探検家であり、彼女は彼女の内蔵の地図作成道具を使って、旅した道を記録する。

**マスク**（仮面劇/Masque）は潜入者だ。イカサマ師の背景と統合された変装道具を持つログ、彼女は潜入し暗殺するために製造された。カニス氏族は6体のウォーフォージドを彼女の設計から製造し、マスクは他の5体を探し出して破壊することを誓っている。

統合された道具は自由な手で使用する必要があることを覚えておくこと。上記の潜入者であるマスクは、チェンジリングのように姿を変えない。彼女は手動で彼女の外観を調整しなければならない。

## ジャガーノート

君は緊密な戦闘と生の力のために製造された印象的な戦闘機械だ。君は君の仲間のための塔として建つ：ジャガーノートは6~7フィート（約183~213 cm）の身長で戦場に立ち、最大450ポンド（約201 kg）の重量がある。

**能力値上昇**：君の【筋力】値は2上昇する。

**鉄拳/Iron Fists**：素手打撃を行った場合、通常のダメージではなく1d4+君の【筋力】修正値の[殴打]ダメージを与える。

**力強い体格/Powerful Build**：君は、君の運搬能力と、押し引きと持ち上げを行うことのできる重量を決定する際に、サイズ分類が1つ大きいと考える。

## スカーミッシャー

君は先行して偵察し、君の敵から抜け出すために製造された。君は痩せており、速度重視で設計されている。

**能力値上昇**：君の【敏捷力】値は2上昇する。

**迅速/Swift**：君の歩行移動力は5フィート増加する。

**軽やかな歩み/Light Step**：長時間（1時間以上）単独で移動しているときは、通常のペースで隠密を行いながら移動できる（移動時のペースの詳細については、『Player's Handbook』の第8章を参照）。

## カラシュター

私は2つの世界から生まれたカラシュターです。千年以上前、私の先祖は血統をカシュタイの精神に結び付けました。私はその結合の子です。カシュタイは私の中で活動します。彼女の記憶は夢の中で私に届き、時々彼女の声は私の心の沈黙の中で囁きます。私の姉妹の少なくとも一人が生きている限り、カシュタイは生き残ります—そして生きている限り、彼女はイルラシュタヴァールと戦うでしょう。

—ラカシュタイ、光の従僕

カラシュターは、ヒューマンと夢の次元界の精霊—クォーリと呼ばれる—の反乱者との結合により生み出された複合的な種族だ。カラシュターは多くの場合、賢明で精神主義的な人々としてみなされ、他の人に大きな親切心を持っている。しかし、この世ならざる精神との葛藤に悩まされるカラシュターは紛れなく来訪者の性質を持つ。

## 精霊との結びつき

すべてのカラシュターは、光の精霊との結びつきを血筋の他のメンバーと共有する。カラシュターはヒューマンに見えるが、霊的なつながりはさまざまな形でそれらに影響する。カラシュターは対称形の、やや角張った特徴を持っている。カラシュターの目は、仕事に集中したり、強い感情を感じたりすると、しばしば輝く。

カラシュターは彼らのクォーリの精神と直接通信することはできない。カラシュターは本能と啓示的な感覚としてこの関係を経験し、夢の時代の精神の記憶を引き出しているかもしれない。この接続により、カラシュターは小さなサイオニック能力と、精神的攻撃からの保護が与えられる。これらの夢の精霊はすべて高潔であるが、戦士や瞑想者もいる。リンクされた精神の性質を判断するためにDMと協力せよ。典型的には、カラシュターは共有する精神の名前と性質を知っているが、一部の者—例えば、外部の者たちの間で育った孤児のカラシュター—は、彼らの精神的な賜物の源を知らないかもしれない。

精霊との結びつきは、いくらかのカラシュターが異常で奇妙な行動を起こす原因となる。以下の表から奇癖をロールするか選択することができる。

## カラシュターの奇癖

| 1d10 | 奇癖                                  |
|------|-------------------------------------|
| 1    | 君は、君の敵の動機や感情を理解しようとする。              |
| 2    | 君は、声を出して話すことよりもテレパシーを好む。            |
| 3    | 君は、無辜の民を守ることに強い動機を感じる。              |
| 4    | 君は、日常的な状況に夢の論理を適用する。                |
| 5    | 君は、君のクォーリの精神と大声で議論する。               |
| 6    | 君は、感情を抑え、論理に頼っている。                  |
| 7    | 君は、周囲の者の感情に強く影響される。                 |
| 8    | 君は、可能であれば、問題に対する非暴力的な解決策を見つけることを好む。 |
| 9    | 君は、戦士の精神によって動かされ、高貴なるもののために戦うだろう。   |
| 10   | 君は、ドリーミング・ダークの陰謀のことで頭がいっぱいだ。        |

## 悪夢の狩人

カラシュターと結合した精神は、ダル・クォールの夢の領域から逃走し、その領域を支配する悪霊から逃れた。反乱クォーリは、黙想と献身によって、ダル・クォールの本質を変え、バランスを闇から光に変えると信じている。ほとんどのカラシュターの共同体は、光の道/Path of Light と呼ばれる献身的行為に焦点を当てている。しかし、ダル・クォールの暗黒の諸力は、エベロンに関する独自の計画を持っている。すなわちドリーミング・ダーク（夢見る暗黒）として知られる軍勢、これらのモンスターは常に、可能な限りカラシュターを排除するべく、コーヴェアの人々を操っている。

多くのカラシュターは密接な共同体で光の道への献身に集中することによってドリーミング・ダークから自分自身を守るが、カラシュターの中のいくらかはドリーミング・ダークのエージェントを探し出し、彼らの計画に対抗、あるいは可能な限り無辜の民を守ろうとする。さらにいくらかのカラシュターは孤立して成長し、ダル・クォールやドリーミング・ダークについて何も知らない。

い。そのような孤児は、自分の能力を個人的な利益のために使う、あるいは彼らのクォーリの精神の本質に抵抗して行動する；これは内的な葛藤や暴力的な気分の変化を引き起こす場合がある。

## カラシュターの名前

カラシュターの名前は、結合したクォーリの名前に個人的な前置詞を混ぜて作られる。それぞれの精神は性的アイデンティティーを持っているが、これはカラシュター本人の性的アイデンティティーと一致しない場合がある。女性のカラシュターは他者が男性的だと考える名前を持つかもしれない、何故ならば男性格の精神に結びついているからだ。カラシュターの孤児たちが彼らの精神の名前を知ることはまずなく、代わりに彼らが育った文化から名前を得る。

**クォーリの男性名：**ヴァシュ(Vash)、ウラド(Ulad)、カハド(Khad)、コシュ(Kosh)、タシュ(Tash)、ハレス(Hareth)、メルク(Melk)

**クォーリの女性名：**アシャナ(Ashana)、アシュタイ(Ashtai)、イシャラ(Ishara)、ヴァクリ(Vakri)、タナ(Tana)、タリ(Tari)、ナリ(Nari)

**カラシュターの名前：**ヴァラカハド(Vala+Khad)、ヴィンシャラ(V+Ishara)、コーラタリ(Khora+Tari)、コラタシュ(Cora+Tash)、コラタナ(Kora+Tana)、ソラシャナ(Sor+Ashana)、ダラヴァシュ(Dala+Vash)、トラシャタイ(Tor+Ashtai)、ドリシャラ(Dol+Ishara)、ナヴィータシュ(Nevi+Tash)、ハラコシュ(Hala+Kosh)、モラヴァクリ(Mola+Vakri)、ラナレス(Lan+Hareth)

## カラシュターの特徴

君のカラシュターのキャラクターは以下の特徴を持つ。

**能力値上昇：**君の【判断力】値および【魅力】値はそれぞれ1上昇し、さらに君の選択した能力値は1上昇する。

**年齢：**カラシュターはヒューマンと同じ速度で身体的に発達し、同様の寿命を持っている。

**属性：**カラシュターと結びつけられた高貴なる精神は、それを秩序にして善なる行動に向かわせる。ほとん

どのカラシクターは、すべての衆生のために強い自己規律と思いやりを持っているが、中には精神の善良な影響力に抵抗するものもある。

**体格：**カラシクターはヒューマンと似ているが、通常は数インチ背が高い。君のサイズ分類は中型である。

**移動速度：**君の基本的な歩行移動速度は 30 フィートである。

**二重の精神/Dual Mind：【判断力】** セーヴィング・スローを行う際、リアクションを使用して有利を得ることができる。君はロールの直前または直後にこの特徴を使用できるが、ロールの結果が生じるより以前でなければならない。

**自制心/Mental Discipline：**君は[精神]ダメージに抵抗を持つ。

**精神連結/Mind Link：**君は君から 60 フィート以内のいることができるどのようなクリーチャーにもテレパシーで話しかけることができる。君のテレパシーを理解するためにクリーチャーと言語を共有する必要はないが、クリーチャーは少なくとも 1 つの言語を理解できるか、あるいはクリーチャー自身もテレパシーが使えなければならない。

君がテレパシーでクリーチャーに話しかけている際、ボーナス・アクションとして、君はそのクリーチャーに君の次のターンの開始時まで、君とテレパシーで話す能力を与えることができる。この能力を使用するには、クリーチャーは君から 60 フィート以内にいる必要があり、君を見ることができなければならない。

**精神的魅力/Psychic Glamour：**以下から 1 つの技能を選択する：〈威圧〉、〈看破〉、〈芸能〉、〈説得〉。その技能による能力値判定すべてに君は有利を得る。

**夢からの切断/Severed from Dreams：**カラシクターは眠るが、他のクリーチャーのように夢の次元界に接続しない。代わりに、彼らの精神は、眠っている間、彼らのこの世ならざる精神の記憶を引き出す。そのため、君はドリーム呪文のような君の夢を必要とする魔法の呪文や効果に完全耐性を持つ。しかしこれは、スリープの呪文のような君を眠らせる呪文や効果には影響しない。

**言語：**君は共通語、クォール語、そして君が選択した言語 1 つを読み書きできる。

## シフター

ゲスの古き遺産は、彼の中の深いところから喚起され、存在の核から広がっていった。あるシフターは恐ろしい爪、他のものは巨大な牙、さらに他のものは驚嘆すべき速度や鋭い感覚を露にする。ゲスの、ライコンスロープであった彼の祖先からの賜物は、まったく頑健さだった。力は彼の骨に染み込み、肉を満たした。肌は硬くなり、髪は動物の丈夫な皮のように荒々しくなる。無敵感が広がる。少なくとも「俺を止められるものは何もない！」と感じた。

—ドン・バッシングスウェイト著「*The Binding Stone*」

シフターはヒューマンとライコンスロープの子孫である。多くの人が信じ、しばしば“ワータッチト”とも呼ばれる。彼らは獣相を持つ人型種族だ。完全に形を変えることはできないが、一時的に彼らの動物的な特徴を強化することができる—この状態を彼らは“シフティング”と呼ぶ。彼らの起源が何であれ、シフターは独立した種族に進化した。シフターは野生と周辺の世界の間のナイフの刃の上を歩いている。彼らは自分たちの野生の本能を受け入れるか、あるいは文明の道を？

## 内なる獣

小児の早い時期に、シフターは、体と心を形作るトーテムの力で、獣との絆を形成する。シフターの中には、これらの精霊が独立した存在であると信じるものもあるし、熊や狼、先祖や導師として語るかもしれない。ほとんどは、その獣を内面的性質の猛烈な表出と見なす。シフターの個性が形作られるにつれて、時間の経過と共に現れるものだ。その内なる獣は強力な本能の貯水池であり、その影響はシフターの人格を明らかにする。猫のシフターは冷静でよそよしく、捕食性の本能によって動かされる。狼の精霊と共にあるシフターは群れを見つけて保護する。シフターがこの獣を完全に受け入れるとき、彼らは短時間、肉体的に変身する。

これらの獣はシフターの亜種族に反映される。以下の4つの亜種族が特に一般的だ：

**スウィフトストライド**はだいたい捕食獣と猫だが、影を走る狡猾な鼠でもありうる。

**ビーストハイド**は多くの場合、熊や猪を意味する：ストイック、頑固で厚い肌。

**ロングトゥース**のシフターは典型的には狼の特徴を有し、群れで走ることを好む。

**ワイルドハント**のシフターは、獲物を追跡するあらゆるクリーチャーから生まれる。

内なる獣は確かにシフターに物理的な影響を与えるが、霊的、心理的な効果も持つ。2人のビーストハイド・シフターは同じ種族特徴を持つが、もしも1人が猪の様相を持ち、もう1人が熊のようなものであれば、彼らの人格は大きく異なるだろう。どのシフターでも、その内なる獣を特定することは、そのキャラクターを理解するための重要な部分だ。

## 類似性と多様性

シフターの身長と体格はヒューマンと似ているが、より天然で柔軟だ。彼らの顔の特徴は、獣のようであり、大きな目、平らな鼻、および尖った耳を持つ。ほとんどのシフターには犬歯が顕著であり。身体のおぼろげな部分に毛皮のような体毛を成長させる。

その獣の特性は、シフターの外観にも影響する。スウィフトストライド・シフターは猫のような目と繊細な体格を持ち、ビーストハイド・シフターは熊のような体格の大男であるかもしれない。シフターの姿は見る者をして動物を彷彿とさせるが、その最も野生的なものであってもシフターとして明確に識別可能である。

## 此れより来る旅へ

シフターはエルデン・リーチに強い存在感を持ち、またしばしばヒューマンに交じってコーヴェアの農村部で見られることがある。彼らは友人や親戚と強い絆を持つが、自立と自由に大きな価値を置く。「常は此れより来る

旅へ」というシフターの諺のとおり、ほとんどのシフターは、変化や機宜への準備に努めている。

シフターは自然に傾倒し、原始の力に関連するクラスに向かう。シフターのバーバリアンは内なる獣から彼らの怒りを引き出す。シフターのレンジャーは彷徨と狩猟の衝動に耽溺する。シフターのローグは彼ら自身の略奪的本能を利用する。であるが、シフターはあらゆる道や信仰を追求することができる。

## シフターの名前

シフターには自分の言語はなく、しばしば種族の入り混じったコミュニティに住まう。彼らの名前は、通常、その地域の他の文化の名前と重なっている。多くのシフターは個人名を保持し、友人に、そして流れ者たちの間で“放浪名”を使用することを好む。これらは、通常、身体的または人格的な特徴に結びついている。

**シフターの名前：**ウィスカーズ（頬髯）、ウルフ（狼）、キャット（猫）、グリム（冷厳）、グレイス（優美）、スウィフト（迅速）、スカー（傷痕）、ストライプ（縞模様）、タロン（爪）、バジャー（アナグマ）、ファング（牙）、ベア（熊）、ムーン（月）、レイン（雨）、レッド（赤）

## シフターの特徴

君のシフターのキャラクターは以下の特徴を持つ。

**能力値上昇：**君の【敏捷力】値は1上昇する。

**年齢：**シフターは、身体的および感情的に早く成熟し、10歳で青年期に達する。70歳を超えて生きることはめったにない。

**属性：**シフターは中立に向かい、善と悪の概念よりも生存に重点を置く。個人の自由を愛することは、シフターを混沌属性に向かわせる。

**体格：**シフターの身長は5フィート（約152 cm）から7フィート（約213 cm）の間で、また亜種族に影響される。君のサイズ分類は中型だ。

**移動速度：**君の基本的な歩行移動速度は30フィートである。

**暗視：**君は暗闇や“薄暗い”闇を見通す優れた視覚を持つ。君は60フィート以内の“薄暗い”明るさを“明るい”と

して、暗闇を“薄暗い”明るさとして見ることができる。君は暗闇の中で色を判別することはできず、灰色の濃さとしてのみ見える。

**鋭敏感覚**：君は〈知覚〉技能に習熟する。

**シフティング/Shifting**：ボーナス・アクションとして、君は獣相を強化することができる。この変身は、君が死亡するか、またはボーナス・アクションとして通常の外観に戻るか、1分が経過するまで持続する。シフティングを行うと、君のレベル+君の【耐久力】修正値（最低1）に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。また、以下に説明するように、シフターの亜種族に依存する追加の利益も得られる。

一度シフティングを行うと、君は小休憩または大休憩を終えるまで再び行うことはできない。

**言語**：君は共通語で会話し、読み書きできる。

**亜種族**：以下から内なる獣が表す1つの亜種族を選択する：スウィフトストライド、ビーストハイド、ロングトゥース、ワイルドハント。

## スウィフトストライド

スウィフトストライドは優美で素早いシフター、典型的には野生の猫である。スウィフトストライド・シフターはしばしばよそよそしく、肉体的または社会的に1つところに留まることが難しい。

**能力値上昇**：君の【敏捷力】値と【魅力】値はそれぞれ1上昇する。

**優美なる/Graceful**：君は〈軽業〉技能に習熟する。

**早馳/Swift Stride**：君の歩行移動速度は5フィート増加する。

**シフティング時の特徴**：シフティング中、君の歩行移動速度はさらに5フィート増加する。さらに、敵が君から5フィート以内でターンを終了したとき、リアクションとして最大10フィートまで移動することができる、この移動は機会攻撃を誘発しない。

## ビーストハイド

スティックで頑健なビーストハイド・シフターは、内なる獣から強さと安定性を引き出す。ビーストハイド・シ

フターは通常、熊や猪と結びついているが、その頑丈さで知られているクリーチャーならどれでもかまわない。

**能力値上昇**：君の【耐久力】値は2上昇する。

**タフ/Tough**：君は〈運動〉技能に習熟する。

**シフティング時の特徴**：君がシフティングを行うごとに一時的ヒット・ポイントが1d6増加し、さらにシフティング中はACに+1される。

## ロングトゥース

ロングトゥース・シフターは激しく攻撃的だが、彼らは友人と深い絆を作る。多くのロングトゥース・シフターは、イヌ科の形質がシフティング時により顕著になるが、虎、ハイエナ、または他の捕食獣から力を引き出すかもしれない。

**能力値上昇**：君の【筋力】値は2上昇する。

**悍猛/Fierce**：君は〈威圧〉技能に習熟する。

**シフティング時の特徴**：シフティング中、君は長い牙を使った素手打撃をボーナス・アクションとして行うことができる。牙による攻撃が命中した場合、通常の素手打撃の[殴打]ダメージの代わりに、1d6+君の【筋力】修正値の[刺突]ダメージを与えることができる。

## ワイルドハント

ワイルドハント・シフターは鋭い洞察力を持ち、脅威の可能性を常に警戒している。他の者たちは、彼らの直観を手掛かりに、その中を探索する。ワイルドハント・シフターは優れた狩人であり、シフターの共同体の精神的指導者になる傾向がある。

**能力値上昇**：君の【判断力】値は2上昇する。

**天然の追跡者/Natural Tracker**：君は〈生存〉技能に習熟する。

**匂いの追跡/Mark the Scent**：ボーナス・アクションとして、10フィート以内の君が見ることのできるクリーチャー1体をマークすることができる。君の次の大休憩の終わりまで、君の習熟ボーナスは、マークされたクリーチャーを発見するために君が行う能力値判定の際に2倍になり、君が60フィート以内にいる場合、君はそのクリーチャーの位置を常に特定できる。小休憩または大休憩を終えるまで、この特徴を再び使用することはできない。



**シフティング時の特徴**：シフティング中、君は【判断力】判定に有利を得る。

## チェンジリング

むかしむかし、イエスと呼ばれる女性がありました。彼女には百人の子供がありました。彼女の敵は共謀し、彼女の子供を殺すことを誓いました。イエスはソヴリン・ホストの神々に助けを乞いましたが、唯一の答えは風と雨でした。彼女が絶望の深みにあるとき、孤独な旅人がその手を取りました。「あなたの子供が私の道を辿るなら、私はあなたの子供を守る、彼らと共に世界を彷徨おう、彼らは避けられ、恐れられるかもしれないが、決して滅ばされることはない」と、イエスは同意し、旅人は彼女に自分の外套を贈りました。彼女が子供たちの上にそれをかけると、彼らの古い顔は溶け去り、混じる中から望む姿を取るようになりました。こうして、子供たちはすべてから避けられるようになったけれど、トラヴェラーの賜物は今でもそれらを守っているのです。

ーチャンス、チェンジリングの司祭

チェンジリングは、思考をもってその顔と形を変えることができる。多くのチェンジリングは、この賜物を芸術的かつ感情的な表現の一形態として使用するが、詐欺師、スパイ、その他にとっては他者を欺くための貴重な道具ともなる。これは多くの人々が恐怖と疑念でそれと知られているチェンジリングを扱うように促す。

## 隠れ民

ヒューマンはどこでもチェンジリングを見るだろう。問題は、その存在を分かっているかどうかだ。

チェンジリングは3つの道のうちの1つに生まれる。少数は、チェンジリングの本来の姿に対し解放的な安定した共同体で育てられる。何人かは孤児で、他の種族によって育ち、他者が認識する自分自身を持つことなく世界で自分たちの居所を見つける者もいる。他は、五つ国に広がった放浪するチェンジリングの氏族の一部であり、彼らはチェンジリングの真の姿を単一の姿の下に隠す。一部の氏族は大都市やコミュニティで安全な避難所

を維持しているが、多くのものはトラヴェラー神のように予測不可能な道を放浪することを好む。

チェンジリングの冒険者を作成する際には、キャラクターと周囲の人々との関係を考慮せよ。キャラクターは彼らの本当の変化する性質を隠しているか？ 彼らはそれを受け入れている？ 他のチェンジリングへのコネクションを持っているか、それとも孤独に仲間を探しているか？

## マスクとペルソナ

本来の姿では、チェンジリングは細く、色素が薄く、無色の目と銀色の髪である。チェンジリングは、思考でその物理的な外観を変えることができる。これは他の人を欺くために使うことができるが、それはチェンジリングにとって自然な表現形態である。チェンジリングが姿を変えるのは、他種族が服を着替えるようなものだ。カジュアルな姿ー奥行きや歴史のない一時的な興味の上に作られたものーをマスクという。マスクは気分を表現し、特定の目的に役立ち、その後再び使用されることはない。しかし、多くのチェンジリングは、より深い自己同一性を作り出す。彼らは歴史と信念を持ったペルソナを作り、時間の経過とともにアイデンティティを構築する。この構築されたアイデンティティは、チェンジリングが特定の技能や感情を正確に示すことに役立つ。チェンジリングの冒険者は、交渉、調査、戦闘など、多くの状況でペルソナを持つかもしれない。ペルソナは複数のチェンジリングによって共有することもできる。共同体には3人の癒し手がいるかもしれない、しかし、その役目を負う者はみな親切な老医師であるテックのペルソナを使用する。ペルソナは家族にすら浸透し、より若いチェンジリングがそのペルソナの以前の使用者によって確立されたコネの利用を可能にする。

## チェンジリングの名前

チェンジリングは、マスクとペルソナごとに異なる名前を使用し、新しい顔を作り出すように簡単に新しい名前を採用することがある。チェンジリングの真の名前はシンプルで単音節の傾向がある；しかしながら、それらは

単一の姿にはない何かを変身で表現するチェンジリングの名前として、しばしば強調を持つ。だから、2人のチェンジリングがジンという名前を持つなら、1つは「鮮蒼眼のジン(Jin-with-vivid-blue-eyes)」であり、もう1つは「黄金頬のジン(Jin-with-golden-cheeks)」である。

チェンジリングは性別と流動的な関係を持ち、多くの者は取りうる姿の特徴の1つと見なす。

**チェンジリングの名前：**ヴィル、オト、キャス、シム、ジン、トゥークス、ドックス、ニクス、ハース、パイク、ビン、フィエ、マス、ヤグ、ラム、ルズ。

## チェンジリングの特徴

君のチェンジリングのキャラクターは以下の特徴を持つ。

**能力値上昇：**君の【魅力】値は2上昇し、さらに【敏捷力】または【知力】(君が選択する)値は1上昇する。

**年齢：**チェンジリングは人間よりも若干速く成熟するが、同様の寿命を共有する一典型的には1世紀以下である。チェンジリングは年齢を隠すように変化することができるが、老化の影響は変わらず受ける。

**属性：**チェンジリングは拘束されることを憎み、トラヴェラーの道を辿る者たちは混沌と変化が人生の重要な側面であると信じる。高尚な理想に関わることは対照的に、ほとんどは実利的な中立に向かう傾向がある。大衆の恐怖にもかかわらず、いくらかのチェンジリングは悪を受け入れる。

**体格：**彼らの自然な姿では、チェンジリングは平均して5～6フィート(約152～183cm)の身長で、細い体型をしている。君のサイズ分類は中型である。

**移動速度：**君の基本的な歩行移動速度は30フィートである。

**姿変え/Change Appearance：**アクションとして、君の外見を変え、また本来の姿に戻すことができる。君は一度も見ることがないクリーチャーの外観を複製することはできない。君が死亡したならば、本来の姿に戻る。

身長、体重、顔の特徴、声質、瞳や肌の色、髪の色や長さ、性別、および他の身体的な特徴を含めて、君がど

のように見えるかを決める。君のゲーム上の数値データはどれも変更されないが、自身を別の種族の一員として登場させることができる。君は、君とは異なるサイズ分類のクリーチャーになることはできない、基本的な形状はそのままだ。君が二足歩行者であれば、この特徴で四足歩行になることもできない。衣服やその他の装備は、君の新しい姿に合った外観、サイズ、または形状に変化しない。最も有効な装備を可能にするため、余分な衣装をいくつか用意する必要がある。

最も鋭敏な観察者でさえ、君の変身を通常は見抜けない。君が疑惑を喚起した場合、または用心深いクリーチャーが何かがおかしいぞと勘づいた場合、見破られることを避けるために行う【魅力】〈ペテン〉判定に君は有利を得る。

**チェンジリングの本能/Changeling Instincts：**以下に挙げる技能から君が選択する2つに習熟する：〈威圧〉、〈看破〉、〈説得〉、〈ペテン〉。

**心かき乱す姿/Unsettling Visage：**君から見ることのできるクリーチャーが君に対し攻撃ロールを行う際、君はリアクションを使用して割り込み、その判定に不利を与えることができる。この特徴は、その攻撃がヒットしたかを知る前に使用しなくてはならない。

この特徴を使用すると、君を見ることができない30フィート以内のクリーチャーに、君の持つ姿を変える性質が明らかになる。一度この特徴を使用すると、小休憩または大休憩を完了するまで、この特徴を再び使用することはできない。

**分岐ペルソナ/Divergent Persona：**君が選択した1つの道具に習熟する。その道具に関連する一意のアイデンティティーを定義する：人種、人種、性別、年齢、その他の詳細を設定する。君がこのペルソナの姿を取っている間、君はその道具に関連した能力値判定の際の習熟ボーナスが2倍になる。

**言語：**君は共通語に加えて、君が選択した異なる2つの言語で会話し、読み書きすることができる。