



Heroes of Battles Part Two (未訳)

By Keith Baker

上級クラス

Heroes of Battles (未訳) は、4つの新しい上級クラスを説明しています。これらのクラスがエベロンのどこにでも見出すことができ、特にこれらのクラスに付随する幾つかの文化があります。

コンバット・メディック 最終戦争の間、スラーネはコンバット・メディック キャラクター・クラスのレベルを持つキャラクターが大きな勢力を持っていました。兵士の増強に関する信仰魔法への強い依存は別としても、シルヴァー・フレイムの聖職者は、慈悲深さを持って悪と戦い、聖職者の多くのメンバーは治癒の技を訓練されます。他の国の軍隊では、コンバット・メディックは、通常、ジョラスゴ氏族のエージェントです。治癒の氏族はヒーラーとコンバット・メディックの部隊を支え、多くの国がこれら慈悲の傭兵エージェントを頼ります。他のコンバット・メディックは、恐らく Boldrei、Olladara、シルヴァー・フレイムの信者でしょう。最終戦争の最中でさえ、シルヴァー・フレイムの僕は、5カ国中で見られました。その多くが国への忠誠の前にフレイムキープへの忠誠を置いていたのです。

ドレッド・コマンド これらの兵士はどの軍隊でも見出すことができますが、最もよく知られた特殊部隊はヴァラナーのエルフとダーグーンのごブリン種です。ドレッド・コマンドは武装している間ですえ、密かに行動する、優秀な突撃兵であるように訓練されています。影に隠れることはヴァラナーの主要な武器のひとつです。エルフはよく知られた騎兵の突撃を行っている間にも、小部隊がしばしば忍耐強さと正確さで攻撃を行うゲリラ戦を展開するのです。ヴァラナーの特殊部隊は、レンジャーやスカウトからふつうはレンジャーやスカウトから始めます。

ダーグーンでは、異種族の全てが彼ら自身のドレッド・コマンドの伝統を持っています。ダカーンのゴブリンの間では、Taarka'khesheのレンジャーがしばしば鎧ペナルティを埋め合わせる為に2レベルのドレッド・コマンドを得ます。ゴブリンの伝説では、ダカーンの皇帝がKech Nasaar、「夜の維持者」として知られるエリート戦士の分隊を持っていたと伝えられています。Kech Nasaarの英雄は4レベル以上のドレッド・コマンドのレベルを持ち、影が付与されたフルプレートと忍び足の技を身に付けていたとされています。彼らは帝国の崩壊後、姿を消していますが、僅かなゴブリンがKech Nasaarは影の中で見守っており、新しい王位に自らの権利を主張する為に待っていると話しています。

レジェンダリー・リーダー アンデールは他の国より多くの戦争ウィザードを持ち、スラーネは隣国に比べ、多くのパラディン、クレリック、アデプトを持ち、カルナスはその軍事力を死霊術で補います。ブレランドでは、リーダーの技量と勇気がこれらの障害を克服することを期待しています。カルナスはレッケンマーク・アカデミーの所在地ではありますが、戦争に於ける最も革新的な指揮官の多くはブレランドから輩出され、彼らのカリスマと狡猾さは表面上は優位に立つ敵に対して、しばしば勝利を自軍に呼び込みまし



た。これらの英雄の多くが前世紀に殺されていても、ブレランドは未だ伝説の国なのです。Heroes of Battles（未訳）を使うDMは、このキャラクター・クラスのレベルを僅かに持たせる為、ブレランド貴族のリーダーのクラス・レベルを修正したいと考えるでしょう。その際、君はボロネル王（混沌にして善、人間の男性、アリストクラート/2 ファイター/5 レジェンダリー・リーダー/3）やHandan Dol（秩序にして善、ドワーフの男性、ファイター/5 ウォーリア/6 レジェンダリー・リーダー/5）とすることができます。Handan Dolはシャーン、塔の街での**レッドクローク・パタリオン**の指揮官です。

ブレランドがレジェンダリー・リーダーで有名であるのと同じく、全ての国は英雄を持っています。ブレランドの次に、ヴァラナーはこのクラスのメンバーを持っていそうな所ではありますが、5カ国の軍隊の全てにひとりかふたりのレジェンダリー・リーダーが存在しました。多くが戦場で敗れたとしても。

ウォー・ウィーパー ウォー・ウィーパーの神秘的な伝統はエアリナルのエルフにまで起源をさかのぼることができます。エアレニは生と死について、それぞれ同じぐらい知っており、生命の糸をより合わせる技術のひとつがひとつの呪文になると気が付いた最初の存在でした。秘術評議会は多くの努力をこの技術を繰り返すことに捧げましたが、ウォー・ウィーパーをアンデールに齎すブレイクスルーを得る為には最終戦争を必要としました。これまで、他の国はアンデール人が彼らに対して使ってきたテクニックを模倣したかもしれません。あるいは、この仕事は冒険者の仕事になるのでしょうか。ブレランドやカルナスの為にウォー・ウィーパーの秘密を盗み出すことが。

戦士の喜び

上級クラスはとても良いものですが、エベロン・ワールドガイドの原則として、多くのNPCはNPCクラスを使い、比較的低レベルであるということがあります。結果として、コーヴェアの軍隊は恐るべき特殊部隊で溢れ返ってはなりませんし、レジェンダリー・リーダーは本当に伝説的存在であるべきです。しかし、Heroes of Battles（未訳）は、主にウォーリアで編成された軍隊に色つけすることができる幾つかの特技を導入しています。

よりウォーリアの幅広い分隊を作り出す為に、《ゲリラ戦士：Guerilla Warrior》と《ゲリラ偵察兵：Guerilla Scout》は適切な特技です。これらの特技はエルデン・リーチ、シャドウ・マーシュ、タレンタ平原のキャラクターに当てはまります。君はハーフリングを完璧なローグにしたいと思っても、ブレランドの対抗により卑劣な手段を好むでしょうか。軽装鎧と〈隠れ身〉と〈忍び足〉の最大ランクを持つ、《ゲリラ戦士：Guerilla Warrior》で彼を戦士にしてみてください。

《盾の壁：Shield Wall》と《一斉射撃：Coordinated Shot》は、多くの挑戦を行うウォーリアにとって、高レベルの的に対抗する方法となります。《準備射撃の弓兵：Archers with the Ready Shot》特技は敵に挑戦する為に、ハーフ・オークのバーバリアンに不快な驚きを与える方法となります。

戦争を選ぶ

それで、君はエベロンで軍事キャンペーンをすることにしました。が、どこで？いつ？戦争はエベロンの歴史を作っており、選ぶべき戦争が無数にあります。

最終戦争

近年、コーヴェアの人々の多くの生活に多大なる影響を与えた対立は、ガルファアの国を砕いた内戦、一般に最終戦争として知られる1世紀にも及ぶ長い戦役です。

最終戦争を舞台とするキャンペーンを行う時、ゴールを設定することが重要です。君は戦争の本当に初期を冒険しているのでしょうか。それとも終わりでしょうか。これはそれ自体がキャンペーンなのでしょうか、それとも戦後の時代に行う冒険のプロローグなのでしょうか。

戦後のより典型的な一連の冒険へと導く架け橋としての戦争キャンペーンの始まりは、お互いのキャラクターを集めるよい道具であり、現代の冒険を行う手段となります。戦場での幾つかの任務の後、冒険者が3か4レベルになることができます。これで戦争を超えて世界のより強力なダンジョンや挑戦に取り組む準備ができます。経験はNPCとの重要な接点を彼らに提供することもできます。古い戦友が助けを求めているかもしれません。以前の指揮官が彼らの知識と技能を使って、危険な任務にパーティを雇うかもしれません。敵兵と中立地帯の宿で出会いました… キャラクターはまだ敵意を持ち続けているのでしょうか。戦争での彼らの行動を未来の冒険の基礎にすることができます。彼らの初期の任務のひとつとして、ヒーローはメトロールの金庫に金の備蓄を確保する手伝いをするのでした。悲嘆の日の後、彼らは金庫の場所を知る数少ない人々の中に含まれています。彼らはモーンランドへ金を取り戻す為に遠征隊を編成するのでしょうか。もしそれがロード・オブ・ブレードによって既に奪われていたらどうでしょうか。

最終戦争の完全な歴史はこの文章を超えて悲しげに存在しています。僅かに主要な戦闘がエベロン・ワールドガイド、Five Nation（未訳）、その他に書かれ、時を追って追加されるでしょう。今のところ、地図を広げ、君の洗浄と戦闘員を選び、そこから作りあげてください。国の全てがある時点でお互いに争っており、ひとつ以上の場所でそれぞれの国が戦場でそれぞれの特徴を出していました。5カ国が魔法を使う中で、アンデールは秘術魔法の最大の利用者であり、スラーネはシルヴァー・フレーム教会から強力な信仰魔法の支援を受けていました。カルナスは死霊術の力を厳しい戒律と組み合わせました。サイアリは戦争の初期段階から傭兵を大規模に使用し、戦争の末期には最多数のウォーフォージド部隊を使いました。ブレランドは賢い将軍と工業生産力を頼りに、敵の能力を大きく上回る攻城兵器を生産し、他の戦争の一般的な道具を作り上げました。Heroes of Battles（未訳）の第2章はと第3章は、冒険と戦場での遭遇についてたくさんのアイデアが書かれています。君の陣営を選び、各国の特徴に基づく力について確認してみてください。エベロン・ワールドガイドとHeroes of Battles（未訳）の間には、君が必要とするツールが全て揃っているでしょう。

ライカンスローブ大粛清

832 YK、シルヴァー・フレーム教会は西アンデールとブレランドの人々の申し立てに答えました。これらの地域はシェイブシフター、西コーヴェア中に死と伝染病の帯を刻み込んだ残虐なワーウルフと狡猾なワーラットの一団の波状攻撃を受けていました。これらはライカンスローブの呪いに対する戦争として始まりましたが、最終的にはライカンスローブの絶滅を齎したライカンスローブ大粛清の始まりとなりました。

パーティがどちら側で探検するかに関わらず、ライカンスローブ大粛清は冒険の興味深い背景となります。衝突の初期段階で、プレイヤーは予想したもう攻撃に対してアンデールの村を守るシルヴァー・フレームのテンプラーの役割を引き受けることができます。しかし、ライカンスローブが腕力に物を言わせていることを望んでいますが、中から侵入し、感染を広げようと努めるかもしれません。よりレベルの高いパーティは、エルデン・リーチに出没するライカンスローブとエンパシー能力を使って操られた獣の両方と戦い、シェイブシフターの岩に戦力を導くことができるかもしれません。例えば、プレイヤーがシルヴァー・フレーム信者による包囲攻撃が行われている地域のシフターや貴族のライカンスローブを行うこともできます。これを打開する方法が敵軍突破し、ラマニアの門にたどり着くことだと無邪気に思えますか。

その大部分で、大粛清はシルヴァー・フレームの戒律及び信仰魔法とライカンスロープのそのままの力との間の争い
です。人間社会の狭間に隠れて、感染を通じてランクを上げるシェイプシフター能力は冒険に挑戦を加えてくれま
す。

未来の戦争

誰も最終戦争に勝利しませんでした。対立は悲嘆の日のひどい破壊によって突然停止させられました。悲嘆の正体は
依然、謎のまま、さしあたり悲嘆の日の脅威がなくなるまでは、どの国も完全には戦場に戻ることはありません。

しかし緊張は続いています… 戦争は完全には終わっていないのです。ヴァラナーのエルフは相変わらずモーンラン
ドでダーグーンと戦っており、カルナスを横切り、タレンタ平原で剣を交えます。アンデールの君主はものほしそ
うにエルデン・リーチを見つめています。サイアリの生存者は失われた王国の代わりに土地を求めています。スラーネ
は未だにカルナスに嫌悪を感じ、その感情はお互いのものです。

これらの争いはキャンペーンの標準的な出来事から一時的に目を向ける程度のものか、それが焦点として扱われてい
ました。おそらく、パーティはヴァラナーの部隊のメンバーで、彼らが見出す全ての戦闘に参加し、彼らの祖先の栄
光を求めて東を旅しています。たぶん、彼らはフォート・ボーンに配属されたカルナス人で、カイウス王に忠誠を誓
う兵士と翡翠爪の味方との内部抗争に明け暮れている中で、エルフとハープリングの騎手と戦っています。おそ
らく、彼らはダカーンのゴブリンで、帝国の未来を決定つける為に他のKechの一族と戦争に参加しているのだし
ょう。あるいは最終的にスローンホールド条約は破られ、5カ国の残りがガルファーの王国の再建に向けて戦争に入り、
ヒーローはそれに参加しなければならなくなるかもしれません。

これら現在の対立の利点は、プレイヤーが結果を知らないことにあります。最終戦争を対象としたキャンペーンで、
プレイヤーはスローンホールド条約で戦争が終結することを知っています。もし戦いが再び始めるとすれば、結果は
闇の中です。国が最終的に過去の王国の支配を取り戻すのでしょうか。あるいは悲嘆の日がまた訪れるのでしょ
うか。これはエベロン最後の日となるのでしょうか。

これらのアイディアは始まったばかりです。冒険者はドラゴンとラクシャサとの間の古代の戦争や、巨人に対する
エルフの反乱を探究することができます。彼らはゾリアットの恐怖と闘うオークの門を護る者や、マーク戦争の際、
ロード・ハラス・ターカナンの得意な力と戦うドラゴンマーク氏族を演じることができます。対立はエベロンの基礎
を成す部分です… Heroes of Battles (未訳) は、君にこれらの冒険を設定するのに必要な全てを与えてくれるで
しょう。

著者について

キース・ベイカーは小学校のときからDungeons & Dragonsの熱心なファンでした。彼の生活は2002年に彼が Wiz-
ards of the Coast Fantasy Setting Searchにエベロンの世界を提出したときに劇的に変化しました。Wizards of
the Coast, Incの為にエベロン・ワールドガイドと最終戦争の影の作成したことに加え、彼はAtlas Games、
Goodman Games、Green Roninの為に資料を作り上げました。

