

プロジェクト SWR：特技

Version 0.1(May 18, 2024)

ここで紹介する特技はソード・ワールド RPG をオマージュしたルールを D&D に取り入れるサプリメント、ソード・ワールド R (仮) 用の特技です。

《学士》はセージ技能を、《呪歌の朗唱者》はバード技能を、《野に伏せる者》はレンジャー技能をそれぞれ再現するようにデザインされています。

《学士》、《呪歌の朗唱者》、《野に伏せる者》はキャラクターを作成する時に背景の特徴を代替する形で修得するものとしてデザインされています。もちろん、クラス能力で得られる能力値上昇の代替として修得しても構いません。

これらはまだ開発中なのでご感想をいただければ幸いです。メールは paladin@nekohaus.net、Twitter は @nekohaus です。

《学士》

君は学問を志し、賢者の学院などで学ぶ機会があった。君は以下の利益を得る：

文献学の基礎：君は下位古代語に習熟する。既に習熟しているなら、選択した1つの言語に習熟する。

薬品学：君は薬草師道具に習熟する。

得意分野：君は〈医術〉、〈自然〉、〈宗教〉、〈魔法学〉、〈歴史〉のいずれか1つに習熟する。

賢者の知識：君が習熟している〈医術〉、〈自然〉、〈宗教〉、〈魔法学〉、〈歴史〉を使って行なう能力値判定では、君の習熟ボーナスは2倍になる。

《碩学》

前提条件：《学士》特技

君は学問をより深く探求し、賢者と呼ばれても名前倒れにならない知識を持っている。君は以下の利益を得る：

言葉を操る者：君は選択した2つの言語に習熟する。

万能の人：君は〈医術〉、〈自然〉、〈宗教〉、〈魔法学〉、〈歴史〉のうちいずれか2つに習熟する。

《呪歌の朗唱者》

君は吟遊詩人の修行をしたことがある。君は以下の利益を得る：

歌の探索者：君は選択した1つの言語に習熟する。

伝承知識：君は〈自然〉、〈宗教〉、〈魔法学〉、〈歴史〉などの知識に関する技能判定に習熟ボーナスの半分（切り捨て）を加えることができる。

呪歌：君は魔法の効果を持つ上位古代語の歌、呪歌を身につけている。一覧の中から2つ選び、修得すること。呪歌はアクションとして楽器の演奏か声を出して歌うが必要になる。演奏を続ける必要がある場合、毎ラウンドアクションとして演奏を行なうこと。楽器を演奏している間は手を使わず、動作要素のある呪文を、歌っている間は音声要素のある呪文を発動できない。また、君が攻撃されることで呪歌が中断される可能性もある。呪歌の演奏中、君はダメージを受けるたびに10か“受けたダメージの半分”のうち高い方を難易度にした【耐久力】セーヴィング・スローを行ない、失敗したら呪歌の演奏は途切れてしまう。

呪歌一覧

シング：この呪歌の演奏を始めた時、60フィート以内の君の声を聞くことができるクリーチャーは（難易度=8+君の習熟ボーナス+君の【魅力】修正値）の【魅力】セーヴィング・スローを行なわなければならない、失敗すると呪歌の演奏が続かぎりそれに合わせて歌を唄ってしまう。影響を受けているクリーチャーは会話が不能になり、音声構成要素が必要な呪文を発動できなくなる。

ダンス：この呪歌の演奏を始めた時、60フィート以内の君の声を聞くことができるクリーチャーは（難易度=8+君の習熟ボーナス+君の【魅力】修正値）の【魅力】セーヴィング・スローを行なわなければならない、失敗すると呪歌の演奏が続かぎりそれに合わせて踊り続けてしまう。影響を受けているクリーチャーは攻撃ロールに不利を受け、動作構成要素のある呪文を発動できなくなる。また、影響を受けているクリーチャーへの攻撃は有利を得る。

チャーム：この呪歌の演奏を1分続けると、60フィート以内の君の声を聞くことができるクリーチャーは（難易度=8+君の習熟ボーナス+君の【魅力】修正値）の【判断力】セーヴィング・スローを行なわなければならない、失敗すると君による魅了状態になる。この効果は演奏が終了するか、君または君の仲間が目標に何であれ危害を加えるまで持続する。魅了されたクリーチャーは君を親しい知人と見なすようになる。演奏が終了した時、そのクリーチャーは自分が君の演奏に魅了されていたことに気づく。

ピース：この呪歌の演奏を続けるかぎり、60フィート以内の君の声を聞くことができるクリーチャーは、ダメージ・ロールに-1のペナルティを受ける。

ヒーリング：この呪歌は小休憩の一部として演奏することができる。60フィート以内の君の声を聞くことができるクリーチャーは、1d8ヒット・ポイントを回復する。

ビブラート：この呪歌の演奏を1分続けると、60フィート以内にある小型までの物体に1d4〔雷鳴〕ダメージを与える。

モラル：この呪歌の演奏を続けるかぎり、60フィート以内の君の声を聞くことができるクリーチャーは、ダメージ・ロールに+1のボーナスを受ける。

ララバイ：この呪歌の演奏を1分続けると、60フィート以内の君の声を聞くことができるクリーチャーは（難易度=8+君の習熟ボーナス+君の【魅力】修正値）の【魅力】セーヴィング・スローを行わなければならない、失敗すると眠ってしまい気絶状態に陥る。この睡眠は寝ている者がダメージを受けるか、何者かがアクションを費やして無理矢理起こすまで続く。

レジスタンス：この呪歌の演奏を続けるかぎり、60フィート以内の君の声を聞くことができるクリーチャーは、セーヴィング・スローに+1のボーナスを受ける。

レストア・メンタルパワー：この呪歌は小休憩の一部として演奏することができる。60フィート以内の君の声を聞くことができるクリーチャーは、1レベルの呪文スロットを1つ回復する。

《歌の匠》

前提条件：呪歌の朗唱者

君は他の詩人たちより多く研鑽を積み、多くの呪歌を身につけた。君は以下の利益を得る：

言葉を架ける者：君は選択した2つの言語に習熟する。

さらなる呪歌：君は呪歌2つを修得する。

《野に伏せる者》

君は叢を寝台に、夜空を屋根として荒野で生き抜くことに慣れている：

方向感覚：君は常に北の方角がわかる。

野外知識：君は〈医術〉、〈自然〉、〈生存〉、〈捜査〉、〈知覚〉のうちいずれか2つに習熟する。

危険感知：君は気絶状態でない限り不意討ちを受けない。

《野を馳せる者》

前提条件：《野に伏せる者》特技

君にとって野山はわが家のようなものだ：

警戒の声：君から60フィート以内にいる君を視認でき君の声が聞こえる味方は、君が気絶状態でない限り不意討ちを受けない。

不意を討つ者：君はイニシアチブに+5ボーナスを得る。

踏破：君は魔法ではない“移動困難な地形”を通過する時に余分の移動速度を費やさない。

権利表記

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 (“SRD 5.1”) by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

本作は、「著：水野良／グループSNE」が権利を有する『ソード・ワールドRPG』の二次創作作品です。

© 水野良／グループSNE「ソード・ワールドRPG」