

SWR：種族

Version 0.1(May 4, 2024)

Version 0.2(Jun. 2, 2024)

Version 0.3(Jun. 9, 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) 用の種族データです。

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。

種族

エルフ

“森の妖精族”と呼ばれ、美しさと不死性で知られる種族がエルフです。細長く上がった耳が特徴的な他、髪以外の体毛が薄く、男性でも髭が生えません。身長は 160cm (5 フィート) ほどで華奢な体つきをしています。

髪の色は金色から栗色の者が多く、まれに銀髪の者もいます。肌の色は白に近く、瞳の色は薄青や緑です。

エルフは深い森の中に集落を作り、そこで閉鎖的な暮らしを営んでいます。だいたい集落は数十人かそこで、百を越えているようなものは大規模といえます。

集落では合議で諸々を決め、日々の生活は森から実りを得る採取を主に、わずかな狩りや農耕、牧畜が行なわれています。これらの活動で得られない品物は村の者が人里に出て行き、物々交換で手に入れています。

このように細々と生きる種族ですから、街で暮らしたり、さらに冒険者になったりするエルフは非常に珍しく、同族の中では変わり者として扱われることとなります。

エルフは高い魔法の素養を持ちますが、神々ではなく世界樹から生まれた種族であり、神を信仰するという概念を持ちません。

彼らは 100 歳ほどで成人とみなされ、寿命は 1000 年とも不死だともいわれています。エルフが閉鎖的な気質なのは、他の種族とあまりに異なる時間の流れゆえかもしれません。

エルフの特徴

能力値上昇：【敏捷力】値が 2、【魅力】値が 2 上昇し、【耐久力】値が 1 低下する。

クリーチャー種別：人型生物

サイズ：中型

移動速度：9 m (30 フィート)

魔法との親和性：君の呪文発動能力値は、能力値ボーナスが 1 高いものとして扱う。

グラスランナー

“草原の妖精族”と呼ばれるグラスランナーは身長 1 m (3 フィート) ほどの小柄な、少し耳がとがっている以外はヒューマンの子どものような体型をした種族です。

髪の毛の色は金色から褐色までさまざまで、瞳の色もまた同じです。肌の色は濃い色の者が多いようです。

彼らはひとつの場所に留まる習慣を持たず、単独か少数の集団で旅をして暮らし、子をなす時だけ少しの間同じ場所に留まり、子が生まれたらまた旅に出るような生活をしています。もちろん、旅の間にその仲間が抜けたり新しい仲間が入ってくることも多々あります。

彼らはおおむね明るく、他の種族にいわせればおめでたい性格をしています。その気楽さからか神への信仰はなく、物質界に適応しすぎたせいかわ妖精としての魔法の素養も失われているようです。

グラスランナーは 30 歳ほどで成人とみなされ、200 年ほど生きます。

グラスランナーの特徴

能力値上昇：【敏捷力】値が 2、【耐久力】値が 1、【魅力】値が 1 上昇、【筋力】値が 1 低下する。

クリーチャー種別：人型生物

サイズ：小型

移動速度：7.5 m (25 フィート)

風の声：君は草木や虫と意思を疎通できる。

無心の抵抗：君は魔法に対する【知力】、【判断力】、【魅力】セーヴィング・スローに有利を得る。

ヒューマン

フォーセリアにおけるヒューマンは、神話の時代に神々が自分たちの姿に似せて物質界に創造したとも伝えられています。

一部の神話が伝えるように、物質界の主人になるよう造られたゆえなのかはわかりませんが、フォーセリア、特にアレクラスト大陸ではその多さゆえに覇権を築いています。

目立ちにくいですが、大抵の環境に自らを合わせることができる適応性はヒューマンの強みといえるでしょう。

ヒューマンは15歳ほどで成人とみなされ、長生きをすれば100年ほど生きます。

ヒューマンの特徴

能力値上昇：1種類の能力値が2、それ以外の1種類の能力値が1上昇する。

クリーチャー種別：人型生物

サイズ：中型

移動速度：9 m (30 フィート)

ヒューマンの強運：君は1回だけ能力値判定、攻撃ロール、セービング・スローのいずれかを再ロールできる。この特徴は大休憩を終えた時、ふたたび使えるようになる。

ドワーフ

“大地の妖精族”と呼ばれるドワーフは、小柄でずんぐりとした外見が特徴の種族です。男性の場合これに長いあごひげが加わります。

髪やひげの色は茶褐色や暗褐色で、瞳も同じような色をしており、肌は濃い色の者が多いです。

彼らは物質界に適応した妖精で、職人としての腕を活かしてヒューマンと共に住む者もいれば、山の中に同族だけの共同体を作り、そこで採掘や鍛冶に打ち込む者たちもいます。もっとも、山に住むドワーフたちも金属加工品をヒューマンに売って食料や酒を買うような取引には積極的です。

彼らは同胞意識が非常に強く、これに反するような行ないはめったに起こすことはありません。

元々は妖精だったドワーフですが、物質界に適応して魔法の素養はほとんど失われてしまったようで、信仰による奇跡を起こせる者がいる程度になっています。

ドワーフは30歳ほどで成人とみなされ、200年ほど生きます。

ドワーフの特徴

能力値上昇：【耐久力】値が2、【判断力】値が2上昇し、【敏捷力】値が1低下する。

クリーチャー種別：人型生物

サイズ：中型

移動速度：9 m (30 フィート)

暗視：君は18 m (60 フィート)の暗視を持つ。

ドワーフの頑健さ：君のヒット・ポイントの最大値は1上昇する。および、レベルが1上昇するたびに1上昇する。

ハーフエルフの特徴

ヒューマンとエルフの親から生まれるのがハーフエルフです。彼らは両方の種族の特徴を持っており、耳はわずかにとがっており、身長はヒューマンと同じくらいまで大きくなる者もいますが、どこか細身の印象を得ます。

ハーフエルフはエルフの集落に生まれても、ヒューマンの共同体に生まれても、どっちつかずの思み子とされがちです。ですが、周囲に祝福されて、そうでなくとも両親からは愛情を注がれて育つ者もないわけではありません。

また、その血脈に異種族の血が入っているエルフやヒューマンの子が、突然ハーフエルフや別種族として生まれることもあります。これは取り替え子と呼ばれます。

エルフのもとで生まれたハーフエルフは30歳ほどで、ヒューマンのもとで生まれたハーフエルフは15歳ほどで成人とみなされます。ハーフエルフは200年ほど生きます。

ハーフエルフの特徴

能力値上昇：【魅力】値が1上昇する。また、【魅力】以外の任意の2つの能力値が1づつ上昇する。

クリーチャー種別：人型生物

サイズ：中型

移動速度：9 m (30 フィート)

ハーフエルフの器用さ：君は【敏捷力】を使った武器攻撃か、任意の能力値を使った呪文攻撃に有利を得て行なう攻撃ロールは常に、ダイスのうち1つを1回だけ再ロールできる。

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」