

訳文

クラス

シフター(出典:Ultimate Wilderness)

属性:いずれかの中立

ヒットダイス:d10

クラス技能

軽業(敏)、登攀(筋)、製作(知)、飛行(敏)、動物使い(魅)、知識(自然)(知)、知覚(判)、職能(判)、騎乗(敏)、隠密(敏)、生存(判)、水泳(筋)

レベル毎の技能ポイント:4 + 【知】修正値。

クラスの特徴

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意思	特殊
1	1	2	2	0	シフター象形、シフターの爪、野生動物との共感
2	2	3	3	0	防御的本能、追跡
3	3	3	3	1	シフターの爪増強、森渡り
4	4	4	4	1	防御的本能(+1)、自然の化身
5	5	4	4	1	二つ目の象形、跡無き足取り
6	6	5	5	2	シフターの怒り
7	7	5	5	2	シフターの爪増強
8	8	6	6	2	防御的本能(+2)
9	9	6	6	3	キメラ象形
10	10	7	7	3	三つ目の象形
11	11	7	7	3	シフターの爪増強
12	12	8	8	4	防御的本能(+3)
13	13	8	8	4	シフターの爪増強

14	14	9	9	4	上級キメラ象形
15	15	9	9	5	四つ目の象形
16	16	10	10	5	防御的本能(+4)
17	17	10	10	5	シフターの爪増強
18	18	11	11	6	千の顔、時知らずの肉体
19	19	11	11	6	シフターの爪増強
20	20	12	12	6	防御的本能(+4)、最終象形

武器と鎧への習熟：シフターは以下の武器に習熟している：クラブ、ダガー、ダーツ、クォータースタッフ、シミター、サイズ、シッケル、ショートスピア、スリング、スピア。また、彼女はシフターの爪クラス特徴や自然の化身により成った姿の肉体武器（爪、噛みつき等）に習熟している。

シフターは軽装と中装鎧に習熟しているが、金属の鎧を着ることは禁じられている。シフターはアイアンウッド呪文により変性され鋼鉄のように機能するようになった木製の鎧を着ることはできる。シフターは盾（タワー・シールド以外）に習熟しているが、木製のものを使用しなければならない。

禁じられた鎧を着たり、禁じられた盾を使ったシフターはシフター象形、シフターの爪、自然の化身、そしてその他のシフターの超常能力や疑似呪文能力をその間と、その後24時間の間使用することができない。

ボーナス言語：シフターのボーナス言語には森の生き物の言語シルヴァンと、邪悪なフェイや人類が探索することの珍しい深い自然のこの世のものではない住民が話すアクロ語が含まれる。これらの選択肢は種族によるボーナス言語に加えられる。

シフターはドルイドとシフターのみに知られる言語、ドルイド語を1レベルのシフターとなった時点で話すことができる。ドルイド語はシフターにとってただで貰える言語である；つまり、彼女はそれを彼女の通常の言語の数に加えて知っており、言語の枠を必要としない。シフターはこの言語をドルイドでもシフターでもない者に教えることは禁じられている。

シフター象形（超常）：1レベル時、シフターは彼女の1つ目の象形を得る—彼女の体と魂が超常的に同調した動物の種類だ。彼女は彼女の象形のマイナー・フォームに1日に3+シフター・レベルに等しい分数変身することができる。持続時間は連続している必要はないが、1分単位で使用する必要がある。マイナー・フォームに変身するのは即行アクションであり、効果を終了させるのはシフターのターンにのみ行うことのできるフリー・アクションである。シフターが9レベルになりキメラ象形のクラス特徴を獲得するまで、彼女は一度に一つだけのマイナー・フォームの姿を取ることができる。別の象形に変身すると、現在発現している全てのマイナー・フォームを終了させる。象形のマイナー・フォームはポリモーフ効果ではなく、シフターはポリモーフ効果の影響を受けている間マイナー・フォームの利益を失わない。

シフターのレベルが上がるに連れ、彼女は更に多くの象形を得る；彼女は5レベル時に二つ目の象形を、10レベル時に三つ目の象形を、15レベル時に四つ目の象形を得る。

シフターの爪(超常): 回数無制限で、本来の自分の姿をしているシフターは即行アクションで武器として使うために爪を伸ばすことができる。この魔法的な変形は生まれ持った才能と同じくらい、シフターの自然界への信仰から力を得ている。それぞれの手の爪は主要肉体武器として使うことができ、1d4点の刺突かつ斬撃のダメージを与える(小型の場合は1d3)。一方の手持った武器と同時にもう一方の爪を使用した場合、爪は二次的的肉体武器として機能する。

シフターのレベルが上がるに連れ、彼女の爪の力が増加する。3レベル時、彼女の爪はダメージ減少/冷たい鉄、ダメージ減少/魔法、そしてダメージ減少/銀を無視する。7レベル時、彼女の爪のダメージは1d6(小型の場合は1d4)に増加する。11レベル時、彼女の爪のダメージは1d8(小型の場合は1d6)に増加する。13レベル時、彼女の爪のダメージは1d10(小型の場合は1d8)に増加する。17レベル時、ダメージダイスは増加しないが、クリティカル倍率が×3となる。最後に、19レベル時、爪はダメージ減少/アダマンティンとダメージ減少/―を無視する。

シフターが自然の化身を使って彼女の象形のメジャー・フォームの姿になったとき、彼女の肉体武器は彼女のシフターの爪能力が与えるものと同じ利益を受ける。彼女の姿に爪攻撃があれば、彼女はシフターの爪かその姿の爪、いずれか高い方の基本ダメージを使用することができる。その姿が爪攻撃を持たない場合、彼女は彼女のシフターの爪よりも与えるダメージが少ない二つまでの肉体武器を選択し、それらの攻撃で彼女のシフターの爪と同じダメージを与えても良い。

野生動物との共感(変則): シフターは動物の態度を向上させることができる。これは人の態度を向上させるための交渉判定として機能する。シフターは1d20を振り、彼女のシフター・レベルと魅力修正値を加えて野生動物との共感の結果を判断する。一般的な家畜の初期態度は中立的であり、野生動物は通常非友好的である。野生動物との共感を使用するためには、シフターと動物はお互いの30フィート以内にいないとならず、通常の下でなければならない。一般的に、このように動物の態度を変えるのは1分かかかるが、人の態度を変える時と同様に、それより長くかかることも短くかかることもある。

また、シフターはこの能力を使って知力が1か2の魔獣の態度を変えることもできるが、判定に-4のペナルティを受ける。

防御的本能(変則): 2レベル時、鎧を着ておらず、盾を使用しておらず、荷重状態でなく、意識がある時、シフターは判断力ボーナス(もしあれば)を彼女のACとCMDに加える。彼女が金属でない鎧を着ていたり、金属でない盾を使っていた場合、彼女は代わりに彼女の判断力ボーナスの半分をACに加える(最低0)。加えて、シフターは4レベル時にACとCMDに+1のボーナスを得る。このボーナスはその後4レベル毎に1ずつ増加する(最大20レベル時の+5)。

これらのACへのボーナスは接触攻撃に対してや、シフターが立ちすくみ状態の時さえ適用される。彼女は動けない場合や無防備状態の時これらのボーナスを失う。これらのボーナスはモンスターのACボーナスのクラス特徴とは累積しない。

追跡(変則): 2レベル時、シフターは彼女のレベルの半分を足跡の追跡のための生存判定にボーナスとして加える。

森渡り(変則):3レベル時、シフターはどんな藪(自然のイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲や類似の地形)の中でも、通常で、ダメージやその他の不利益を被ることなく移動できる。ただし、動きを妨げるために魔法的に操作されているイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲の作用は受ける。

自然の化身(超常):4レベル時、シフターは彼女の象形のメジャー・フォームに変身したり、元に戻る能力を得る。この能力はここに記載されている点を除き、ビースト・シェイプIIと同様に機能する。シフターは一度に彼女の象形一つのメジャー・フォームのみに変身することができる。自然の化身を使ってメジャー・フォームに変身したり元へ戻るのは機会攻撃を誘発しない標準アクションである。象形のメジャー・フォームはビースト・シェイプIIの通常の効果を超えた能力を与えることが多い。それぞれのメジャー・フォームにシフターが何レベルでどの能力を得るのかが記載されている;彼女はビースト・シェイプIIで得られた能力の代わりにこれらの能力を得るが、彼女は依然としてサイズに依存したビースト・シェイプIIの能力は得られる。

シフターは動物の姿の時はその形の訓練されていない動物が通常出せるような音に限られるため、会話する能力を失うが、彼女は彼女の姿と大まかなくくりが同じ動物とは意思疎通ができる。また、彼女は味方と言葉を使わない手段での意思疎通は行える。

シフターは毎日シフター・レベル + 彼女の判断力修正値に等しい時間数自然の化身を使える。連続している必要はないが、1時間単位で使用する必要がある。「自然の化身回数の使用」に基づく能力に関しては、自然の化身の1時間分が1回分の使用として扱われる。

シフターは自然の化身を要求する特技や能力を取得することができる;前提条件の満たす目的に関しては、彼女の有効ドルイド・レベルは彼女のシフター・レベルに等しい。

跡無き足取り(変則):5レベル時、シフターは自然環境に痕跡を残さなくなるため、彼らを追跡することは不可能になる。彼女は望むなら痕跡を残すこともできる。

シフターの怒り(変則):6レベル時、シフターは同じ肉体武器で複数の強力な攻撃を行うことが可能になる。彼女の全ての肉体武器で攻撃する代わりに、シフターは一つの肉体武器を選択し、その肉体武器で全力攻撃を行い、それが人工的な武器であったかのように-5で二回目の繰り返しの攻撃を得る。そうした時、彼女の他の全ての肉体武器は二次的武器として扱い、シフターの爪の利益を受けない。11レベル時、彼女は-10で三回目の繰り返し攻撃を得る。16レベル時、彼女は-15で四回目の繰り返し攻撃を得る。

キメラ象形(超常):9レベル時、シフターがシフター象形能力を使用してマイナー・フォームを得た時、彼女は二つの象形を選択し、それぞれのマイナー・フォームを得ることができる。

上級キメラ象形(超常):14レベル時、シフターがシフター象形能力を使用してマイナー・フォームを得た時、彼女は三つまでの象形を選択し、それぞれのマイナー・フォームを得ることができる。

千の顔(超常):18レベル時、シフターは彼女の本来の姿でいる時のみ、オルター・セルフ呪文を使用したかのように回数無制限で彼女の姿を変える能力を得る。

時知らずの肉体(変則):18レベル以降、シフターは加齢による能力値ペナルティを受けず、魔法的に加齢されることはない。しかし、彼女が既に受けてしまったペナルティは残る。ボーナスは加算され続け、寿命が付きた時、シフターは依然として死ぬ。

最終象形(超常):20レベル時、シフターは五つ目の象形を獲得し、彼女がシフター象形を使用した時、彼女は彼女の持つ全ての象形のマイナー・フォームを得られ、シフターは彼女のメジャーとマイナー・フォームを回数無制限で利用できる。

ドルイド語

ドルイド語を教えたり話したりする目的に関して、シフターはドルイドとして扱われる—どちらのクラスも、その言語のニュアンスは能力を使用し制御することを教えることに役立つ。稀にシフターを拒絶するドルイド・サークルがいるかもしれないが、一部の変わり者のシフターはドルイドを競争相手や敵として見るかもしれないが、全てのシフターはドルイド語が話せることが想定されている。

元シフター

自然を崇拝することを辞めたシフター、禁じられた属性に変化したシフター、そしてドルイド語をドルイドでもシフターでもない者に教えたシフターは、全ての超常能力を失う。彼女はその後贖罪(アトーンメント呪文参照)するまでシフターのレベルを得ることはできない。

アーキタイプ

アダプティブ・シフター(出典:Distant Realms)

他の動物を完全に真似するよりも、一部のシフターは刺激に応じてその場で自身の姿を変化させる術を学ぶ。彼らが困難を乗り越えるのに必要な以上の時間を新たな姿で過ごすことは稀である。

適応する爪(超常):彼女が本来の姿でシフターの爪能力を起動する時、アダプティブ・シフターは代わりに殴打、刺突、斬撃ダメージを与える噛みつき攻撃;刺突ダメージを与える突き刺し攻撃;あるいは殴打ダメージを与える尾の打撃攻撃を発現させることができる。この肉体武器はそれ以外の点に関してはシフターの爪と同様のダメージを与える。

これはシフターの爪を変更する。

反応象形(超常):アダプティブ・シフターは被害を避けたり、身体的な優位を得たり、障害を乗り越えるために体を部分的に変化させる能力を得る。彼女は一日に3 + 判断力修正値 + シフター・レベルに等しい回数この能力を使用できる。この能力を割り込みアクションまたは即行アクションとして起動することで、アダプティブ・シフターは次のターンの開始時まで彼女の反応形体の利益を得る(以下参照)。アダプティブ・シフターは一度に一つの反応形体のみを得ることができる。新たな反応形体を起動することは現在発現中の全ての反応形体を終了させる。

9レベル時、アダプティブ・シフターはこの能力を起動した時、二つまでの反応形体を得る。14レベル時、彼女は三つまでの形体を得ることができる。20レベル時、彼女は全ての反応形体を得、一日の反応象形の使用回数を判断する際、有効判断力修正値を倍にする。

これはシフター象形、キメラ象形、上級キメラ象形、そして最終象形を置き換える。

反応形体(超常):アダプティブ・シフターは以下のリストから二つの反応形体を学ぶ。2レベル時と、以降2レベル毎に、アダプティブ・シフターは追加の反応形体を学ぶ。アスタリスク(*)のついた形体は持続する形体である。アダプティブ・シフターは反応象形を二回分使用することで、持続する形体の持続時間を1分に延長することができる。アスタリスクのない形体は常に彼女の次のターン開始時までしか持続しない。

適応する防御:この形体を得る時、アダプティブ・シフターは一つのセーブを選択し、そのセーブに判断力修正値に等しい技量ボーナスを得る。

属性の適応*:この形体を得る時、アダプティブ・シフターは彼女自身の属性の善・悪軸か混沌・秩序軸において一段階以内の属性の一つを選択する。全ての呪文、効果、そして魔法のアイテムは、それが彼女の実際の属性であるかのように彼女に影響を与える。もし彼女が少なくとも10レベルであるならば、彼女の肉体武器は選択した属性であるかのようにダメージ減少を克服する。

水棲形体*:アダプティブ・シフターは彼女の基本速度に等しい水泳速度を得、水中で呼吸ができるようになる。

登攀形体*:アダプティブ・シフターは彼女の基本速度に等しい登攀速度を得る。

頑丈な形体:アダプティブ・シフターはDR5/アダマンティンを得る。このダメージ減少は8レベル以降2レベル毎に1ずつ増加する。彼女はこの形体を選択する時、少なくとも8レベルでなければならない。

回避する形体*:アダプティブ・シフターは収縮能力、組み付きに対するCMDに+4の回避ボーナス、そして脱出術判定に彼女の判断力修正値に等しいボーナスを得る。

巨大形体*:アダプティブ・シフターのサイズがエンラージ・パーソンと同様に増加する。アダプティブ・シフターは即行アクションでのみこの形体を取ることができる。

抵抗力の形体*:この形体を取る時、アダプティブ・シフターは酸、冷氣、電気、炎、または音波ダメージを選択する。彼女は選択したダメージの種別に5 + 彼女のレベルの半分の抵抗を得る。彼女はこの形体を二度学ぶことができ、得られる抵抗は10 + 彼女のレベルに増加する。

復元形体:アダプティブ・シフターは1d8点のヒット・ポイントを回復する。4レベル毎に、回復するヒット・ポイントは1d8増加する。アダプティブ・シフターは即行アクションでのみこの形体を取ることができる。

偵察形体*:アダプティブ・シフターは隠密判定に彼女の判断力に等しい技量ボーナスを得、彼女はシフターの跡無き足取り能力の利益を得る。12レベル時、彼女は隠密を使って遮蔽や視認困難が無くとも(ただし観察されていない場合のみ)身を隠すことができる。

感知形体*: アダプティブ・シフターは夜目と鋭敏嗅覚を得る。彼女はこの形体を二度学ぶことで60フィートの射程を持つ暗視と知覚に彼女の判断力修正値に等しい技量ボーナスを得られる。

空の狩人形体*: アダプティブ・シフターは標準の機動性を持つ彼女の基本速度に等しい飛行速度を得る。彼女はこの形体を選択するために少なくとも6レベルでなければならない。彼女はこの形体を二度学ぶことで、飛行速度を20フィート増加させ、機動性を良好に向上させることができる。

棘の形体*: アダプティブ・シフターは体中に棘を生やす。彼女に素手打撃や近接肉体武器の攻撃を当てた者は彼女のシフターの爪の基本ダメージに等しい刺突ダメージを受ける。このダメージは彼女のシフターの爪が無視するダメージ減少を全て無視する。彼女はこの形体を二度学ぶことで、棘を刺突ダメージを与え、30フィートの射程単位を持つ、全力攻撃の一部として複数回攻撃を行うことのできる投擲肉体攻撃として投げることができる; それ以外の点に関して、これらは彼女のシフターの爪と同様にダメージを与え、ダメージ減少を克服する。

疾走形体*: アダプティブ・シフターの基本移動速度は20フィート増加する。

伸縮形体: アダプティブ・シフターの肉体武器の間合いは5フィート増加する。

持続する適応(超常): 5レベル時、アダプティブ・シフターは1分をかけて彼女の体により長期的な適応を念じることができる。その1分の終了時、彼女は反応象形を2回分使用し、彼女の知っている一つの持続する形体を選択する。彼女はその形体を取り、彼女が反応象形の一日の使用回数を回復するか、再びこの能力を使用するまでその形体を維持することができる。この適応は彼女が一度に取ることのできる形体の最大数に含めない。彼女は少なくとも最低レベルよりもキャラクター・レベルが3高い場合のみ、最低レベルを持つ形体を選択することができる。

15レベル時、アダプティブ・シフターは同時に二つまでの持続する適応を維持することができ、新たな適応を行う度に追加で1分と反応象形2回分を消費する。

これは野生動物との共感、追跡、森渡り、そして跡無き足取りを置き換える。

解き放たれた自然の化身(超常): 6レベル時、アダプティブ・シフターは他のクリーチャーに変身する能力を得る。これはドルイドの自然の化身と同様に機能するが、彼女はエレメンタルに変身する能力は得ない。シフターの有効ドルイド・レベルは彼女のクラス・レベルに等しい。彼女はこの能力を1日に彼女の有効ドルイド・レベルの半分に等しい時間数使用できる。この持続時間は連続している必要はないが、1時間単位で使用しなければならない。「自然の化身」の使用回数に基づく能力に関しては、1時間分の解き放たれた自然の化身は1回分の使用として扱う。

これは自然の化身を置き換える。

特技

エネルギー化自然の化身

出典: Ultimate Wilderness

君の自然の化身の姿は攻撃的と防御的な面において一つのエネルギー種別の利益を得る。

前提: 判断力19、基本攻撃ボーナス+6、自然の化身クラス特徴

利益: 君が自然の化身の姿になった時、以下のエネルギー種別の一つを選択する: 酸、冷気、電気、火。君はそのエネルギー種別に抵抗10を得る。また、君の肉体武器の一つは追加で1d6点の選択したエネルギー種別のダメージを得る。君が選択した自然の化身の姿が既に選択した種別のエネルギーに対する抵抗を持っている場合、それは5増加する。君が選択した自然の化身の姿が既に選択した種別のエネルギーダメージを与える場合、与えるエネルギーダメージのダイスを1段階大きくする(1d6は1d8に、など)。

特殊: 君はこの特技を2回以上選択できる。君がこの特技を選択する度に、新しいエネルギー種別を選択する。

アイテム

緑色の三角錐のアイウーンストーン

オーラ 強い 様々; 術者レベル 12; スロット —; 価格 30,000gp; 重量 —

説明

この石は着用者の攻撃ロール、セーブ、技能判定、そして能力値判定に+1の技量ボーナスを与える。

ひび割れた: この石は攻撃ロールまたはセーブに+1の技量ボーナスを与える。

価格: 4,000gp

傷ついた: この石は攻撃ロール、セーブ、技能判定、そして能力値判定に+1の士気ボーナスを与える。

価格: 28,000gp

作成

その他の魔法のアイテム作成; 特殊 作成者は12レベルでなければならない; 価格 15,000gp

原文

Shifter

Source [Ultimate Wilderness pg. 26](#)

Whether riding on the wind as a falcon or hiding in some fetid bog waiting to strike, the shifter is a true master of the wild. Both a devoted defender of druidic circles and a fierce predator, the shifter can take on the forms of nature and even fuse them together with

devastating effect and unbridled savagery. By way of the druidic discipline of wild shape, they become living aspects of the wild. At first, they are able to assume only a minor aspect, but with time and practice they can fully transform into ever more powerful forms.

The shifter class offers players a way to experience a shapeshifting character that is more martially inclined than a spellcasting druid. With each new level, the shifter's powers grow in new and surprising ways, creating a character that thrives in battle, exploration, and stealth.

Shifters are protectors of druidic circles and avengers of nature, yet a shifter's magic is different from that of her druidic kin. Rather than invoking spells from the natural world or forging alliances with animals, shifters focus their supernatural powers inward to gain control over their own forms. Their ability to change their forms is as varied as the wonders of the wilds themselves but always remains at least partially rooted in the natural world. There are many paths to becoming a shifter; most are trained in that role by druidic circles and have their powers unlocked via rituals of initiation. Yet some stumble upon the gift naturally, as if their blood bore the secrets of shifter transformation.

For those leaning toward the causes of law and good, the path of the shifter is one of contemplation and understanding. They become one with nature through mental and physical mimicry and gain an ever deeper spiritual understanding of the ebb and flow of the natural world. Those leaning toward the chaotic and evil teachings of druidic philosophy find such enlightenment through more violent means. These are typically quicker transformations, both brutal and painful, imparting the dark lessons of nature through its most catastrophic forms. Shifters who lean toward true neutrality are the most diverse when it comes to their command of metamorphic secrets.

Role: The shifter is so attuned to nature and the wild beasts of the world that she can call upon those powers to mystically fortify her being. Fluid in form and function, she can shape herself to overcome hardships and support those she befriends or serves.

Alignment: Any neutral.

Hit Die: d10.

Starting Wealth: 3d6 x 10 gp (average 105 gp).

Class Skills

The Shifter's class skills are Acrobatics (Dex), Climb (Str), Craft (Int), Fly (Dex), Handle Animal (Cha), Knowledge (nature) (Int), Perception (Wis), Profession (Wis), Ride (Dex), Stealth (Dex), Survival (Wis), and Swim (Str).

Skill Points at each Level: 4 + Int modifier.

Class Features

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special
1st	+1	+2	+2	+0	Shifter aspect, shifter claws, wild empathy
2nd	+2	+3	+3	+0	Defensive instinct, track
3rd	+3	+3	+3	+1	Shifter claws increase, woodland stride
4th	+4	+4	+4	+1	Defensive instinct (+1), wild shape
5th	+5	+4	+4	+1	Second aspect, trackless step
6th	+6/+1	+5	+5	+2	Shifter's fury
7th	+7/+2	+5	+5	+2	Shifter claws increase
8th	+8/+3	+6	+6	+2	Defensive instinct (+2)
9th	+9/+4	+6	+6	+3	Chimeric aspect
10th	+10/+5	+7	+7	+3	Third aspect
11th	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Shifter claws increase
12th	+12/+7/+2	+8	+8	+4	Defensive instinct (+3)
13th	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Shifter claws increase
14th	+14/+9/+4	+9	+9	+4	Greater chimeric aspect
15th	+15/+10/+5	+9	+9	+5	Fourth aspect
16th	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	Defensive instinct (+4)
17th	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Shifter claws increase
18th	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	A thousand faces, timeless body
19th	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	Shifter claws increase

20th	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	Defensive instinct (+5), final aspect
------	----------------	-----	-----	----	---------------------------------------

Weapon and Armor Proficiency: A shifter is proficient with the following weapons: club, dagger, dart, quarterstaff, scimitar, scythe, sickle, shortspear, sling, and spear. She is also proficient with the natural attacks (claw, bite, and so forth) from the shifter claws class feature and of forms she assumes with wild shape.

Shifters are proficient with light and medium armor but are prohibited from wearing metal armor. A shifter can wear wooden armor that has been altered by the ironwood spell so that it functions as if it were steel. Shifters are proficient with shields (except tower shields) but must use only those crafted from wood.

A shifter who wears prohibited armor or uses a prohibited shield is unable to use her shifter aspect, shifter claws, wild shape, and other shifter supernatural or spell-like abilities while doing so and for 24 hours thereafter.

Bonus Languages: A shifter's bonus language options include Sylvan, the language of woodland creatures, and Aklo, the tongue spoken by certain sinister fey or otherworldly denizens of reaches of the wild rarely explored by humanity. These choices are in addition to the bonus languages available to the character because of her race.

A shifter speaks Druidic, a secret language known only to druids and shifters, which she learns upon becoming a 1st-level shifter. Druidic is a free language for a shifter; that is, she knows it in addition to her regular allotment of languages, and it doesn't take up a language slot. Shifters are forbidden to teach this language to non-druids or non-shifters.

Shifter Aspect (Su): At 1st level, a shifter gains her first aspect—a category of animal to which her body and soul have become supernaturally attuned. She can shift into her aspect's minor form (see Aspects on page 28) for a number of minutes per day equal to 3 + her shifter level. The duration need not be consecutive but must be spent in 1-minute increments. Shifting into a minor form is a swift action, while ending the effect is a free action that can be taken only on the shifter's turn. Until a shifter reaches 9th level and gains the chimeric aspect class feature, she can assume only one minor form at a time. Shifting to a new aspect (or aspects, in the case of chimeric aspects or greater chimeric aspects) ends all minor forms currently manifested. The minor forms of aspects are not polymorph effects, and the shifter does not lose the benefits of a minor form while affected by polymorph effects.

As the shifter gains levels, she gains more aspects; she gains her second aspect at 5th level, a third aspect at 10th level, and a fourth at 15th level. Aspects are detailed in their own section starting on page 28.

Shifter Claws (Su): At will, a shifter in her natural form can extend her claws as a swift action to use as a weapon. This magical transformation is fueled as much by the shifter's faith in the natural world as it is by inborn talent. The claws on each hand can be used as a

primary natural attack, dealing 1d4 points of piercing and slashing damage (1d3 if she is Small). If she uses one of her claw attacks in concert with a weapon held in the other hand, the claw acts as a secondary natural attack instead.

As the shifter gains levels, the power of her claws increases. At 3rd level, her claws ignore DR/cold iron, DR/magic, and DR/silver. At 7th level, her claw damage increases to 1d6 (1d4 if Small). At 11th level, her claw damage increases to 1d8 (1d6 if Small). At 13th level, her claw damage increases to 1d10 (1d8 if Small). At 17th level, the damage die does not increase, but the critical multiplier becomes $\times 3$. Lastly, at 19th level, the claws ignore DR/adamantine and DR/—.

While a shifter uses wild shape to assume her aspect's major form, her natural attacks gain the same benefits granted by her shifter claws ability. If the form she takes has claw attacks, she can use either the base damage of her shifter claws or the damage of the form's claws, whichever is greater. If the form does not have claw attacks, she can choose up to two natural attacks that would deal less damage than her shifter claw damage and have those attacks instead deal the same damage as her shifter claws.

Wild Empathy (Ex): A shifter can improve the attitude of an animal. This ability functions as a Diplomacy check to improve the attitude of a person (*Pathfinder RPG Core Rulebook* 93). The shifter rolls 1d20 and adds her shifter level and Charisma modifier to determine the wild empathy check result. The typical domestic animal has a starting attitude of indifferent, while wild animals are usually unfriendly. To use wild empathy, the shifter and the animal must be within 30 feet of one another and under normal conditions. Generally, influencing an animal in this way takes 1 minute but, as with influencing people, it might take more or less time.

The shifter can also use this ability to influence a magical beast with an Intelligence score of 1 or 2, but she takes a -4 penalty on the check.

Defensive Instinct (Ex): At 2nd level, when unarmored, not using a shield, unencumbered, and conscious, the shifter adds her Wisdom bonus (if any) to her AC and CMD. If she is wearing nonmetal armor or using a nonmetal shield, she instead adds half her Wisdom bonus to her AC (minimum 0). In addition, the shifter gains a +1 bonus to her AC and CMD at 4th level. This bonus increases by 1 for every 4 shifter levels thereafter (up to a maximum of +5 at 20th level).

These bonuses to AC apply even against touch attacks and when the shifter is flatfooted. She loses these bonuses when she is immobilized or helpless. These bonuses do not stack with the monk AC bonus class feature.

Track (Ex): At 2nd level, a shifter adds half her level as a bonus on Survival checks to follow tracks.

Woodland Stride (Ex): At 3rd level, a shifter can move through any sort of undergrowth (such as briars, natural thorns, overgrown areas, and similar terrain) at her normal speed

and without taking damage or suffering any other impairment. Briars, thorns, and overgrown areas that are enchanted or magically manipulated to impede motion still affect the shifter.

Wild Shape (Su): At 4th level, a shifter gains the ability to turn herself into the major form of one of her aspects and back again. This ability functions as *beast shape II*, except as noted here. The shifter can turn into the major form of only one of her aspects at a time. Using wild shape to change to a major form or back is a standard action that doesn't provoke attacks of opportunity. Often a particular aspect's major form grants abilities beyond the normal effect of *beast shape II*. Each major form details the abilities the shifter gains with that major form and at what level; she gains these instead of the form abilities from *beast shape II*, but she still gains *beast shape II* abilities that are size dependent.

A shifter loses her ability to speak while in animal form because she is limited to the sounds that a normal, untrained animal of that form can make, but she can communicate with other animals of the same general grouping as her form. She can also communicate in nonverbal ways with allies.

A shifter can use wild shape for a number of hours each day equal to her shifter level + her Wisdom modifier. It need not be consecutive but must be spent in 1 hour increments. For abilities that function based on 'uses of wild shape,' each hour of wild shape counts as a use.

A shifters can take feats and other abilities that require wild shape; for the purpose of qualifying for prerequisites, her effective druid level is equal to her shifter level.

Trackless Step (Ex): At 5th level, a shifter leaves no trail in natural surroundings and cannot be tracked. She can choose to leave a trail if she so desires.

Shifter's Fury (Ex): At level 6, a shifter gains the ability to make several ferocious attacks with the same natural weapon. Instead of attacking with all her natural weapons, the shifter can choose a single natural weapon and make a full attack with that natural weapon, gaining a second iterative attack at a -5 as if it was a manufactured weapon. When she does so, all her other natural attacks count as secondary attacks and don't benefit from shifter's claws. At 11th level, she gains a third iterative attack at a -10 and at 16th level, she gains a fourth iterative attack at -15.

Chimeric Aspect (Su): At 9th level, when a shifter uses her shifter aspect ability to take on a minor form, she can choose two aspects and assume the minor form of each aspect.

Greater Chimeric Aspect (Su): At 14th level, when a shifter uses her shifter aspect ability to take on a minor form, she can choose up to three aspects and assume the minor form of each aspect.

A Thousand Faces (Su): At 18th level, a shifter gains the ability to change her appearance at will, as if using the *alter self* spell, but only while in her normal form.

Timeless Body (Ex): After attaining 18th level, a shifter no longer takes ability score penalties for aging and cannot be magically aged. Any penalties she may have already incurred, however, remain in place. Bonuses still accrue, and the shifter still dies of old age when her time is up.

Final Aspect (Su): At 20th level, a shifter gains access to a fifth aspect, and when she uses shifter's aspect, she can assume the minor forms of all her aspects and the shifter can use her major and minor forms at will.

Speaking Druidic

For the purposes of teaching and learning the Druidic language, shifters are considered to be druids—the nuances of the language are instrumental in teaching characters of both classes to use and control their abilities. While the rare druidic circle might bar shifters from its order, and while some eccentric shifters may view druids as competitors or even enemies, all shifters are assumed to speak it.

Ex-Shifters

A shifter who ceases to revere nature, changes to a prohibited alignment, or teaches the Druidic language to a non-druid or a non-shifter loses all her supernatural abilities. She cannot thereafter gain levels as a shifter until she atones (see the *atonement* spell description on page 245 of the *Core Rulebook*).

Adaptive Shifter

Source [*Distant Realms* pg. 12](#)

Rather than emulate other animals entirely, some shifters learn to reshape their forms on the fly in response to a range of stimuli, rarely taking on a new form for longer than necessary to overcome a challenge.

Adaptive Claws (Su): When activating her shifter claws ability in her natural form, an adaptive shifter can instead manifest a single bite attack that deals bludgeoning, piercing, and slashing damage; a gore attack that deals piercing damage; or a tail slap that deals bludgeoning damage. This natural attack otherwise deals damage as the shifter's claws.

This alters shifter claws.

Reactive Aspect (Su): An adaptive shifter gains the ability to change parts of her body to avoid harm, gain a physical advantage, or overcome an obstacle. She can do so a number of times per day equal to 3 + her Wisdom modifier + her shifter level. By activating this ability, either as an immediate action or as a swift action, an adaptive shifter gains the benefits of one of her reactive forms until the beginning of her next turn (see below). An

adaptive shifter can assume only one reactive form at a time. Activating a new reactive form (or forms) ends all reactive forms currently manifested.

At 9th level, an adaptive shifter gains the benefits of up to two reactive forms whenever she uses this ability. At 14th level, she can assume up to three forms. At 20th level, she learns all reactive forms and doubles her effective Wisdom modifier for the purpose of calculating her uses of reactive aspect per day.

This replaces shifter aspect, chimeric aspect, greater chimeric aspect, and final aspect.

Reactive Form (Su): An adaptive shifter learns two reactive forms from the list below. At 2nd level and every 2 levels thereafter, an adaptive shifter learns an additional reactive form. Forms marked with an asterisk (*) are lasting forms. An adaptive shifter can spend two uses of reactive aspect to increase a lasting form's duration to 1 minute. Forms not marked with an asterisk always last only until the beginning of her next turn.

Adaptive Defense: When assuming this form, the adaptive shifter chooses one saving throw and gains a competence bonus on the selected save equal to her Wisdom modifier.

Aligned Adaptation:* When assuming this form, the adaptive shifter chooses one alignment within one step of her own alignment on either the law/chaos axis or the good/evil axis. All spells, effects, and magic items affect the adaptive shifter as though that were her actual alignment. If she is at least 10th level, her natural weapon attacks overcome damage reduction as if they were weapons of her assumed alignment.

Aquatic Form:* The adaptive shifter gains a swim speed equal to her base speed, and she can breathe underwater.

Climbing Form:* The adaptive shifter gains a climb speed equal to her base speed.

Durable Form: The adaptive shifter gains DR 5/ adamantine. This damage reduction increases by 1 for every 2 levels she has beyond 8th. She must be at least 8th level to select this form.

Evasive Form:* The adaptive shifter gains compression (Pathfinder RPG Bestiary 2 295), a +4 dodge bonus to her CMD against grapple combat maneuvers, and a competence bonus equal to her Wisdom modifier on Escape Artist checks.

Giant Form:* The adaptive shifter increases in size, as per enlarge person. The adaptive shifter can assume this form only as a swift action.

Resistant Form:* When assuming this form, the adaptive shifter chooses acid, cold, electricity, fire, or sonic damage. She gains resistance to the chosen damage type equal to 5 plus half her level. She can learn this form a second time, increasing the resistance granted to 10 plus her level.

Restoring Form: The adaptive shifter regains 1d8 hit points. For every 4 levels she has, the number of hit points she regains increases by 1d8. The adaptive shifter can assume this form only as a swift action.

*Scouting Form**: The adaptive shifter gains a competence bonus equal to her Wisdom modifier on Stealth checks, and she gains the benefits of the shifter's trackless step ability. At 12th level, she can use Stealth to hide, even if she does not have cover or concealment (but not if observed).

*Sensory Form**: The adaptive shifter gains low-light vision and scent. She can learn this form a second time to also gain darkvision with a range of 60 feet and a competence bonus on Perception checks equal to her Wisdom modifier.

*Sky Hunter Form**: The adaptive shifter gains a fly speed equal to her base speed with average maneuverability. She must be at least 6th level to select this form. She can learn this form a second time, increasing her fly speed by 20 feet and improving her maneuverability to good.

*Spiked Form**: The adaptive shifter grows spines over her body. Any foe striking her with an unarmed strike or a melee natural weapon takes an amount of piercing damage equal to the base damage of her shifter claws, which ignores any damage reduction her shifter claws would ignore. She can learn this form a second time, allowing her to fling her spines as thrown natural weapons that deal piercing damage, have a range increment of 30 feet, and allow her to make multiple attacks with her spines as part of a full attack; these otherwise deal damage and overcome damage reduction as her shifter claws.

*Sprinting Form**: The adaptive shifter's base speed increases by 20 feet.

Stretching Form: The adaptive shifter's reach with natural weapons increases by 5 feet.

Lasting Adaptation (Su): At 5th level, an adaptive shifter can spend 1 minute willing her body to adapt in a more enduring way. At the end of the minute, she expends two uses of her reactive aspect and selects one lasting form she knows. She assumes this form and can maintain it until she regains her daily uses of reactive aspect or uses this ability again. This adaptation does not count against the maximum number of forms she can assume at once. She can select a form that has a minimum level only if her character level is at least 3 higher than the minimum level.

At 15th level, the adaptive shifter can maintain up to two lasting adaptations simultaneously, spending an additional minute and two uses of her reactive aspect each time she assumes a new adaptation.

This replaces wild empathy, track, woodland stride, and trackless step.

Unfettered Wild Shape (Su): At 6th level, an adaptive shifter gains the ability to turn into other creatures. This functions as a druid's wild shape ability, except she does not gain the

ability to turn into an elemental. The shifter's effective druid level is equal to her class level. She can use this ability for a number of hours per day equal to half her effective druid level. This duration does not need to be consecutive, but must be spent in 1-hour increments. For abilities that function based on "uses of wild shape," each hour of unfettered wild shape counts as a use.

This replaces wild shape.

Energized Wild Shape

Source [Ultimate Wilderness pg. 110](#)

Your wild shape form gains the benefits of one energy type for both offensive and defensive purposes.

Prerequisites: Wis 19, base attack bonus +6, wild shape class feature.

Benefit: When you assume a wild shape form, choose one of the following energy types: acid, cold, electricity, or fire. You gain resistance 10 to that energy type. Also, one of your natural attacks deals an additional 1d6 points of damage of the chosen energy type. If you choose a wild shape form that already has energy resistance of the same type you choose, it increases by 5 instead. If you choose a wild shape form that deals damage of the same energy type you choose, increase the energy damage you deal by one die size (1d6 becomes 1d8, and so on).

Special: You can take this feat more than once. Each time you take this feat, choose a different energy type.

Pale Green Prism (Ioun Stone)

Aura strong varied; **CL** 12th; **Slot** —; **Price** 30,000 gp; **Weight** —

DESCRIPTION

This stone grants the wearer a +1 [competence bonus](#) on [attack rolls](#), saves, skill checks, and ability checks.

Cracked: This stone grants a +1 [competence bonus](#) on attack rolls or saving throws.

Price: 4,000 gp.

Flawed: This stone grants a +1 [morale bonus](#) on attack rolls, saves, skill checks, and ability checks. **Price:** 28,000 gp.

See [Inferior Ioun Stones](#) for details on cracked and flawed variant stones.

CONSTRUCTION REQUIREMENTS

[Craft Wondrous Item](#); **Special** creator must be 12th level; **Cost** 15,000 gp.