

Unearthed Arcana: Prestige Classes and Rune Magic

http://media.wizards.com/2015/downloads/dnd/UA_Rune_Magic_Prestige_Class.pdf

D&Dの以前の版で、上級クラスまたは伝説の道などのキャラクターコンセプトの多くは、現在1レベルのキャラクターが利用できるオプションである。一般的には、ゲームデザインは全てのキャラクターが利用できるオプションを作り、最大限の柔軟性を目指している。このように上級クラスは、特殊なオプションとユニークな訓練を表すための、基本的なオプションのゲーム上の幅広さを構築する。

上級クラスを使うには

上級クラスは、キャラクターが基本的な要素を習得しているのを前提に高い技能レベルが必要である。上級クラスは、失われた伝承を付与し、魔法の不可解な形への接続を許可し、エキゾチックな戦闘スタイルを習得し、また秘密結社が保有する知識を中心に構築されることがある。

機械的には、上級クラスは他のクラスと同じ訓練と焦点を必要とするキャラクタークラスである。君は通常のマルチクラスのルールにより上級クラスになれる。しかし、少なくとも3レベルまでは上級クラスになることはできない—多くの上級クラスはそれより高レベルが必要となる。

ほとんどの上級クラスは、クラスへの参入を得るために特定の行為の完了をキャラクターに必要としている。上級クラスの門番—通常はクラスの知識を保護している者—に受け入れられるまでは、君は上級クラスになることはできない。

上級クラスは、一概に、そのクラスのメンバーが利用できるユニークな仕組みを提供する。この仕組みは、既にその知識を持っている人たちへの尊敬や信頼を得ることなくマスターすることが不可能な特定の伝承、秘密、不可能な技術を反映している

上級クラスになる

上級クラスになるにはまず、君のDMに確認しなければならない。DMはゲーム内で上級クラスを禁止することができる。一般に上級クラスは君のキャラクターがそのクラスを追求し始めることができるように、ゲーム内で特定のアクションを行う必要がある。これらのアクションがキャンペーンで既に行うことができない場合は、君の興味のある上級クラスについてDMに相談しよう。

上級クラスはD&Dの通常のマルチクラスのルールを使用している(プレイヤーズハンドブックの6章“Customization Options”を参照せよ)。君のキャラクターがレベルを上昇する準備ができたら、上級クラスのレベルを得る選択をすることができる。上級クラスを含む君の全てのクラスのレベルが君のキャラクターレベルを決定するためレベルに足される。

前提条件

マルチクラスを通じて上級クラスになることは、単に標準のクラスにマルチクラスをすることと同様に、特定の前提条件を満たすことを伴う。君はそのクラスとなるために、現在のクラスと上級クラスの能力値の前提条件を満たしている必要がある。

上級クラスは、そのクラスを取得する前に、最低限のキャラクターレベルと少なくとも1つの能力値について最低限の修正値だけでなく、あなたが要求されている特定の行為を完了すること—魔法のアイテムの発見、モンスターを倒す、特定の挑戦で生き残ること、など—が必要である。

経験点

マルチクラスのための標準的なルールと同様に、レベルを獲得する経験値は常に特定のクラスではなく、キャラクター全体のクラスに基づく。

ヒットポイントとヒットダイス

各上級クラスは君がそのクラスから得られるヒットポイントを指定する。君はヒットダイスのプールを決定するために、すべてのクラス及び、上級クラスによって付与されたヒットダイスの合計である。ヒットダイスが同じ種類のダイスであるならば、単に一緒にプールする。

習熟ボーナスと習熟

君の習熟は常に君の合計レベルが基準となり、君の上級クラスのレベルではない。君が上級クラスになった時、上級クラスの習熟を得られる。

上級クラスの特徴

君は通常のクラス特徴と同じように上級クラスの特徴を得る。時には通常のクラスで得た特徴を上級クラスは強化することができる。上級クラスでチャネル・ディヴィニティ、追加攻撃、鎧無き防御などの特徴を得た場合、複数の標準クラスがその特徴を得ていたかのように、同じ方法で取り扱う。

呪文詠唱

いくつかの上級クラスは呪文発動能力を得る。各上級クラスには、呪文発動やマルチクラスのルールを用いて、全体の呪文の能力を決定する方法の詳細を提供する。

上級クラス：ルーン・スクライブ

ルーン・スクライブはルーンのパワーの秘密—基本的な魔法の鍛造を具現化した古代の印—について熟達している。ジャイアントは最初にルーン魔法に習得したが、他の種族は最終的にその力を盗んだか、離れていった。

ルーン魔法は非常に稀である。その秘密の一部が失われ、どのような知識が残っているかは用心深く守られている。ほとんどのルーン・スクライブは他人と伝承を共有している。実際、多くのルーン・スクライブは忘れ去られたり、不足しているルーンへの接続を得た場合のみ新しい生徒を取る。

ルーン・スクライブの上級クラスは、この記事の最後にあるルーン魔法のルールを使用する。

ルーン・スクライブ

レベル	特徴	—呪文レベル毎呪文スロット—		
		1	2	3
1	ルーン の知識 ルーン魔法	2	—	—
2	ルーン の発見	3	—	—
3	ルーン の発見	4	2	—
4	生きて いるルーン	4	3	—
5	ルーン の体得 ルーン の発見	4	3	2

前提条件

ルーン・スクライブになるには、(既存のマルチクラスの前提条件に加えて)次の前提条件を満たしている必要がある。

- 【敏捷力】13。ルーンスクライブはルーンの複雑なパターンをマスターするために機敏な指を必要としてい。
- 【知力】13。ルーンの伝承は極端な研究と知識が必要である。
- 〈秘術〉技能に習熟。ルーンの体得は難解な伝承を理解する必要がある。
- キャラクターレベル5。ルーン魔法は、強力な魂のために目覚め、君はルーン・スクライブの上級クラスのレベルを得るためにはレベル5のキャラクターでなければならない。
- 特殊なタスクを完了している。君はルーンを見つけ、君にルーン魔法の方法を教えることと引き換えにそれを受け入れるルーン・スクライブの師匠にそれらを見せる必要がある。君の師匠は、君のこの上級クラスより高いレベルでなければならない。この上級クラスで5レベルに到達するために、君は追加のルーンを求めて、より熟練したルーン・スクライブにそれらを見せる必要がある。

クラス特徴

ルーン・スクライブとして君は次のクラス特徴を得る。

ヒットポイント

ヒット・ダイス:ルーン・スクライブのレベルごとに1d8

レベル上昇時ヒットポイント:ルーン・スクライブレベルごとに1d8(あるいは5)+【耐久力】修正値

習熟

道具:書家の必需品、石工の道具、木彫り職人の道具

セーヴィング・スロー:なし

技能:なし

装備

ルーン・スクライブの上級クラスは特殊な装備はない

ルーンの知識 **Rune Lore**

1レベルで、君はルーンの記述の基本を学び、正しく同調した時にマスタールーンを一式活性化することができる。下記の「ルーン魔法」セクションにマスタールーンとルーン文字とその特性の説明に関する情報が記されている。

君がマスターした最初のルーンは君が発見し、君が上級クラスになるために、君の師匠に見せたものである。クラスへの入り口は、ルーンのコールドをマスターするための手順が含まれている。

ルーン魔法

ルーンは、その効果の幾つかを強化するために、独自の魔法の力を利用することができる。君はルーン・スクライブのテーブルに指定されている呪文スロットの数を得るが、この上級クラスは知っている呪文を付与するものではない。代わりにルーン・スクライブとして、君は下記の「ルーン魔法」セクションにで説明したように、ルーンから力を得るために呪文スロットを消費する。マルチクラスの目的で、君の全体の呪文スロットを決定するために、君の呪文発動の特徴を与えるクラスのレベルは君のルーン・スクライブのレベルと合算する。例えば、君がルーン・スクライブ4/ウィ

ザード6である場合、君は10レベルキャラクターの呪文スロットをもち、6レベルのウィザードのキャンtripと呪文書を有する。

ルーンの発見

君のルーン魔法の継続的な研究は、初めて最初に発見する必要なく新たにルーンのコ秘を再鍛造することができる。2レベル、3レベル、5レベルで、レアなルーンを一つ選択する。そのマスタールーンを持っていない場合でも君はそのルーンに同調することができる(ルーンのコ希少性とマスタールーンについては下記の「ルーン魔法」セクションを参照せよ)

このようにルーンに同調させるためには、君は何もせずただルーンについて瞑想を小休憩の間行わなければならない。小休憩の終了時に君はルーンに同調する。君はこの特徴を使用するかどうかを決定する際に、このルーンを持っているものと考慮される。

君のそのルーンとの同調を終了するために、別の小休憩で何もせずただ瞑想を行うことができる。

生きているルーン

ルーンは生きている世界の一部であり、君の研究では、ますます強力な方法で自分の魔法と接続することができる。4レベルで、君は自分のアイデンティティにルーン魔法を組み込み、君の心と体を強化すること学ぶ。

大休憩終了時に、君は選択した1つの能力値を2点増加させるか、選択した2つの能力値を1点ずつ増加させる。次以降の各大休憩の終了時に、君が以前増加した能力値を減少させ、異なる能力値を増加させるように変更することができる(2つの能力値を増加するように選択した場合、この選択肢はいずれか一方のみの変更となる)。

ルーンの体得

5レベルで、君はますますより大きな範囲のルーン魔法を体得する能力を得る。君がルーンに同調するとき、同調した魔法のアイテムの上限にはカウントしないよう選択できる。君は一度に1つだけのルーンに同調することができる。ルーンへの同調を終了させた後、再びこの能力を使用することができる。

ルーン魔法

ルーン魔法は魔法のシンボルと、魔法の印の中に含まれるパワーを解除することをキャラクターに許可する。必ずしも全てのこのようなマークが力の可能性を秘めているわけではない。古代に鍛造されたルーンは世界の基本的な魔法に共振する。

ルーンは魔法のアイテムのように機能する。君はそれらを発見し、同調し、様々な方法でその魔法を使用することができる。しかし魔法のアイテムとは異なり、ルーン・スクライブのみが、ルーンが提供するすべての利益を使用できる。

概要

ルーンは君が様々な効果を使用できる強力なアイコンである。ルーンを使用するためには、君はマスタールーンを発見し維持しなければならない。マスタールーンはルーンが刻まれた珍しいオブジェクト—宝石や刻まれた岩、魔法のトークン、特殊な材料の破片などでルーンのコ効果を発揮することを可能にする魔法で権限を与える。これらの効果は2つのカテゴリに分けられる。

単純な特性は、マスタールーンに誰でも同調することができる

複雑な特性は、マスタールーンにルーンのコ知識の特徴があるキャラクターのみが同調できる。

特に断りのない限り、その特徴を使用するには、マスタールーンを持っている必要がある。

ルーンの発見

宝物として発見されるルーンはマスタールーンであり、慎重にレアなオブジェクトを刻まれており、ルーン・スクライブが力を解除するための訓練の道具として使われる。以下で説明する各ルーンはマスタールーンの一部として詳述される。

マスタールーンとそれに含まれるルーンは魔法のアイテムと同様に扱われる。それらはレアからレジェンダリーの希少性と分類され、DMIは宝物として、キャンペーンで配置できる。コモン、アンコモンのルーンは存在しない。

ルーンの売買

キャンペーンで、売買は、魔法のアイテムと同等の希少性があるものとしてマスタールーンを取り扱う。他の魔法のアイテムと同様に、DMIはそのようなアイテムがキャンペーンでどのような条件のもと購入可能であるかを決定する。

ルーンの識別

ルーンは魔法のアイテムと同様に識別される。マスタールーンの取り扱いは単にキャラクターの心のなかに、そのルーンのアイデンティティの強い感覚が響き渡ることを引き起こす。例えば、kaltのルーン(氷のルーン)を含むマスタールーンに接触すると、君の心に雪や氷の情景が広がり突然の寒さを体験することがある。特定の呪文はすぐさまマスタールーンの単純な特性を明らかにする。ルーンとの物理的接触を維持しながらの小休憩を過程で、その単純な特性を学ぶことができる。

ルーンと同調

ルーンは常に単純な特性を使用するための同調を必要とする。マスタールーンに同調することは、物理的な接触していることのみ焦点を当てて小休憩を過ごす必要がある。

ルーンの特性を学ぶために、同じ小休憩を使用することはできない。この焦点具は、慎重に繰り返しルーンのコピーの形をとるのであり、インクと羊皮紙であるいは単に汚れのなかに刻むのではない。小休憩が中断された場合、同調の試みは失敗する。それ以外の場合は小休憩終了時にルーンの魔法的な特性を動作させる方法の直感的理解を得ることができる。

マスタールーンは一度に1体のクリーチャーにだけ同調することができ、全てのルーンは君が同調することのできる魔法のアイテムの上限を超えてカウントする。4つ目の魔法のアイテムもしくはルーンに同調する試みは失敗する(ルーン・スクライブのルーンの体得の特徴は追加の一つのルーンへの同調が行える)。君は他の魔法のアイテムと同様にルーンの同調を終了させることができる。

マスタールーン

君のキャンペーンで使用できる4つのルーン—5レベルのルーン・スクライブが準備するに十分な—(ここではマスタールーンの形で)を紹介する

ILDのルーンのおパール **Opal of the Ild Rune**

マスタールーン、レア(同調が必要)

この三角形の火のオパールは、1辺が約3インチの大きさで、薄さ0.5インチの厚さである。ILDのルーニー火のルーニーはその核が揺らめいている。この物体を掴むと、焼けつくような引き裂きが生じ、燃えるような痛みがあなたを通過する。その痛みは直ぐに収まり、暖かくなっていく。

イグナイト/Ignite (単純な特性): アクションとして君は可燃物に灰を利用してILDのルーニーを刻む。そのオブジェクトは直ちに破裂する。燃えている間、君が刻んだルーニーから1フィートは燃え広がる。

ファイア・テイマー/Fire Tamer (単純な特性)。アクションとして、君は炎に触れ、手の動きによってILDのルーニーを刻む。これにより炎が直ちに消火する。大規模な火災の場合、火は君の周りの半径10フィートが消化される。君はこの方法でILDのルーニーを使用する際に、呪文スロットを消費し、この距離を拡張することができる。半径は君消費した呪文スロットのレベル毎に20フィート拡張する。

ファイアズ・フレンド/Fire's Friend (単純な特性): 君がこのルーニーに同調している間、[冷気]ダメージに対する抵抗を持つ。

コンバッション/Combustion (複雑な特性): アクションとして、君は呪文スロットを消費して君の範囲内のクリーチャー1体に灰を利用しこのルーニーを刻む。クリーチャーは自動的に、1d10の[火]ダメージ+消費した呪文スロットのレベル毎に1d10の[火]ダメージを受ける。

フレイム・ブランド/Flame Brand (複雑な特性): 小休憩の間に、一つの近接武器もしくは遠隔武器、最大20個の矢弾に灰を利用しこのルーニーを刻む。武器や矢弾は黄色い炎のゴーストのようなオーラを発生し、[刺突]、[斬撃]、[殴打]ダメージの代わりに[火]ダメージを与える。この特性を使用している間、3で割った呪文スロットのレベルに等しい値を武器や矢弾の攻撃ロールとダメージロールに加えるために君の呪文スロットを消費することができる。これらの効果は24時間経過するか君がこの特性を再び使用するまで持続する。

フレイム・ストーカー/Flame Stoker (複雑な特性): 君がこのルーニーに同調している間、君の火の攻撃は致命的となる。君が[火]ダメージをロールする攻撃や呪文を詠唱するときは、ダメージを振り直すことができ、高い結果を使用する。

Steinルーニーのオーブ **Orb of the Stein Rune**

マスタールーニー、レア(同調が必要)

この花崗岩の球体の塊は人間のこぶし大の大きさである。Steinのルーニー—石のルーニー—はその表面を結晶の静脈が横切って現れている。

最初に掴んだ時、タイタンですら持ち上げることができなかったかのように、信じられないほど重い。その瞬間のあとその感じは過ぎ去り、石は簡単に動かせるようになる。

インドミタブル・スタンド/Indomitable Stand (単純な特性)。アクションとして、君は自分の足元にsteinのルーニーを刻む。移動するまで、君を強制移動させるような効果からの抵抗に対する全ての能力チェックとセーヴィング・スローに有利を得る。また、君の周囲10フィートを移動する任意のクリーチャーはDC12の筋力セーヴィング・スローを行い、直ちに移動を終了させなければならない。

ストーン・ソウル/**Stone Soul**(単純な特性): 君がこのルーンに同調している間、石化状態にならない。

ストーンズ・シークレット/**Stone's Secrets**(単純な特性): アクションとして、石の壁や石の床の上にこのルーンを刻む。君から30フィート以内でその表面に触るもしくは立っている全てのクリーチャーのサイズと位置がわかる。

クラッシング・ブランド/**Crushing Brand**(複雑な特性): 小休憩の間に、君は殴打ダメージを与える一つの武器に汚れや碎石を利用しこのルーンを刻む。武器や矢弾は茶色い炎のゴーストのようなオーラを発生し、この武器による殴打ダメージは、抵抗や完全耐性を無視する。ダメージロールのダイスが最大値出会った場合、目標がクリーチャーであるならば攻撃目標は伏せ状態となる。

さらに3で割った呪文スロットのレベルに等しい値を武器の攻撃ロールとダメージロールに加えるために君の呪文スロットを消費することができる。

これらの効果は24時間経過するか君がこの特性を再び使用するまで持続する。

アースン・ステップ/**Earthen Step**(複雑な特性): 君がこのルーンに同調している間、アクションとしてメルド・イントゥ・ストーンを発動できる。君は小休憩もしくは大休憩のあとこの能力を再び得る。

オーバーフェルミング・ボルト/**Overwhelming Bolt**(複雑な特性): アクションとして、君は呪文スロットを消費して君の射程内のクリーチャー1体に汚れや碎石を利用しこのルーンを刻む。クリーチャーは筋力セーヴィング・スローを行わなければならない(DCは12+消費した呪文スロットのレベルである)。失敗したクリーチャーは、2d8の[殴打]ダメージ+消費した呪文スロットのレベル毎に1d8の[殴打]ダメージを受け伏せ状態となる。セーヴィング・スローに成功した場合、クリーチャーは半減ダメージを受け、伏せ状態にはならない。

VINDのルーンのペナント Pennant of the Vind Rune

マスタールーン、レア(同調が必要)

5フィートの長さの青いペナントは、シルクで出来ており、強い風によって翻弄されるかのように靡く。VINDのルーンー風のルーンーは煌めく雲のように、その表面が全体が点滅する。

ペナントをつかむと、君の服と装備を引き裂くような、風が君を洗い流すような強烈な突風を感じる。その瞬間のあとその感じは過ぎ去り、あなたが見ている誰もが通常通り何も見えない。

コンフォーティング・ウィンド/**Comforting Wind**(単純な特性): 君がこのルーンに同調している間、君は窒息死や溺死することがなく、毒ガス、吸入型の毒や同様の効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

ウィンド・ステップ/**Wind Step**(単純な特性): アクションとして、君は君の周りの空気にvindのルーンを刻み、君は直ちに20フィートの飛行を得る。この飛行の終了時に陸上に着地しない場合、落下する。

ウィンズ・グラスプ/**Wind's Grasp**(単純な特性): 君が落下しているときりアクションとして、落下からのダメージを受けないようにするために、周囲の空気にこのルーンを記述できる。

ハウリング・ブランド/Howling Brand(複雑な特性): 小休憩の間に、一つの遠隔武器の上の空気にこのルーンを刻む。武器や矢弾は青い炎のゴーストのようなオーラを発生し、通常射程と遠射程と最大の射程が2倍になる。この武器に因る攻撃は、距離による不利を得ない。この特性を使用している間、3で割った呪文スロットのレベルに等しい値を武器や矢弾の攻撃ロールとダメージロールに加えるために君の呪文スロットを消費することができる。これらの効果は24時間経過するか君がこの特性を再び使用するまで持続する。

シュリーキング・ボルト/Shrieking Bolt(複雑な特性): アクションとして、君は呪文スロットを消費して君と見ることのできるクリーチャーとの間の空気にこのルーンを刻む。クリーチャーは筋力セーヴィング・スローを行わなければならない(DCは12+消費した呪文スロットのレベルである)。失敗したクリーチャーは、2d8の[殴打]ダメージ+消費した呪文スロットのレベル毎に1d8の[殴打]ダメージを受け、消費した呪文スロットのレベル毎に10フィート君から離れるように直線的に押し出す。セーヴィング・スローに成功した場合、クリーチャーは半減ダメージを受け、君から離れるように押し出されることはない。

ウィンドウォーカー/Wind Walker(複雑な特性): 君がこのルーンに同調している間、アクションとしてレヴィテートを発動できる。君は小休憩もしくは大休憩のあとこの能力を再び得る。

Kalt Runeの欠片 Shard of the Kalt Rune

マスタールーン、レア(同調が必要)

この長く、細い欠片はおおよそダガーの大きさである。Kaltのルーン—氷のルーン—は欠片の中が点灯する。最初に掴んだ時、欠片は君の手から離れ痛いような氷を発生し、腕を痺ませる。その瞬間のあとその感じは過ぎ去り、欠片は通常の方法で処理できるようになる。

フリジット・タッチ/Frigid Touch(単純な特性)。アクションとして任意の体積の水の表面にkaltのルーンを刻む。君が刻んだルーンを中心として水は10フィートの半径で凍る。

フロスト・フレンド/Frost Friend(単純な特性): 君がこのルーンに同調している間、[火]ダメージに対する抵抗を持つ。

アイシー・マントル/Icy Mantle(単純な特性): アクションとして、君は自身や他のクリーチャーに水を利用してkalt runeを刻む。水はすぐさま移動やアクションを妨げない防御の氷のマントルとして凍る。次にクリーチャーが、殴打、斬撃、刺突ダメージを与えるとき、そのダメージは0まで減少し氷のマントルは破壊される。

フリージング・ボルト/Freezing Bolt(複雑な特性): アクションとして、君は呪文スロットを消費して君の射程内のクリーチャー1体に水を利用してこのルーンを刻む。ルーンはその場所に氷を張り、クリーチャーは耐久力セーヴィング・スローを行わなければならない(DCは12+消費した呪文スロットのレベルである)。失敗したクリーチャーは、2d8の[冷気]ダメージ+消費した呪文スロットのレベル毎に1d8の[冷気]ダメージと君の次のターン終了時まで移動速度が0に減少する。セーヴィング・スローに成功した場合、クリーチャーは半減ダメージを受け、移動速度には影響はない。

アイス・ブランド/Ice Brand(複雑な特性): 小休憩の間に、一つの近接武器もしくは遠隔武器、最大20個の矢弾に水を利用してこのルーンを刻む。武器や矢弾は白い炎のゴーストのようなオーラを発生し、[刺突]、[斬撃]、[殴打]ダメージの代わりに[冷気]ダメージを与える。

この特性を使用している間、3で割った呪文スロットのレベルに等しい値を武器や矢弾の攻撃ロールとダメージロールに加えるために君の呪文スロットを消費することができる。これらの効果は24時間経過するか君がこの特性を再び使用するまで持続する。

ウィンターズ・ハウル/**Winter's Howl**(複雑な特性) : 君がこのルーンに同調している間、アクションとしてスリート・ストームを発動できる。君は小休憩もしくは大休憩のあとこの能力を再び得る。