

Unearthed Arcana: Modern Magic

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

2014年に第5版のダンジョン・マスターズ・ガイドが発売された時、第9章の“Dungeon Master’s Workshop”の2ページは多くの注目を集めた。これらのページは、銃器や爆発物を使用するためのルールをカバーし、加えて、クラシックアドベンチャーのExpedition to the Barrier Peaksのように、DMはD&Dの世界に現代やエイリアンの兵器を導入できる。

しかし、D&Dのルールをまだ触れていないキャンペーンをカバーするために拡張する場合には、実際に現代物をやるにはどうしたらいいか？ d20 Modern roleplaying gameは2002年に第3版のルールで発売された。今、D&Dの最新のイテレーションは様々なアーキタイプ、伝統、領域、クラスオプションなどカスタマイズのための機会を提供している。このことを念頭に置いて、この記事では、モダンセッティングでの、キャラクターの呪文のレパートリーを増やす新しいルールを提供する。

これらのルールは多くの記事「新しいd20モダンキャンペーン」を元に構築する。これらにはD&D第5版のサイドアーム、ロングアーム、現代的な鎧を紹介する。

都市魔法

この記事のクラス特徴と呪文の多くは、都市環境でのキャラクターの存在に機能が依存している。DMの裁量により、これらの特徴や呪文は小さい都市部で機能することがある(十分に人口密度の高い大都市や郊外など)。しかしそれとは関係なく、人工物のない場所では機能しない(完全に自然の森林など)。

クレリック

モダンキャンペーンでのクレリックの多くにとって、生命は都市環境とその闘争によって支配されている。

都市領域 City Domain

都市の領域は、市民、商業、交通、現代文明の建築物に関するものである。都市のクレリックの目には、現代の生活の中心は、感覚とコミュニティであり、都市の最も深刻な敵は、市民の公共の福利に害する者達である。

都市領域で導入された新しい呪文はアスタリスクでマークされ、本稿の最後の「新しい呪文」の項で詳述される。他の呪文はプレイヤーズ・ハンドブックを参照せよ。

都市領域呪文

クレリックレベル	呪文
1	コンプリヘンド・ランゲージズ, リモート・アクセス*
3	ファインド・ヴィーグル*, ヒート・メタル
5	ライトニング・ボルト, プロテクション・フロム・バリスティック*
7	ロケット・クリーチャー, シンクロシティ*
9	コミュニケーション・ウィズ・シティ*, シャットダウン*

ボーナス・キャントリップ

君が1レベルでこの領域を選択した場合、君は君が選んだキャントリップに加え、オン/オフ(on/off)のキャントリップを得る(新呪文を参照せよ)

ボーナス習熟

1レベルで君は、サイドアームと乗り物(陸上)に習熟する。

都市の中核 **Heart of the City**

1レベルで、君は都市で見つけられるコミュニティの精神を活用することができる。君が任意の都市にいる間、一つの【魅力】(〈欺瞞〉、〈威圧〉、〈説得〉)に有利を得る。また君は適切なスキルに習熟する。この特徴は君の判断力修正値(最低でも1回)に等しい回数だけ使用することができる。大休憩を終了させると、消費した数は回復する。

神との交信：都市の精神 **Channel Divinity: Spirits of the City**

2レベルで、君は援助のために都市を訪れるため神との交信を使用することができる。アクションとして君の聖印を見せることで、君の30フィート以内の都市の機能を1分間の間、完璧に働かせるか、完全にシャットダウンすることができる(君が選択する)。

また君の30フィート以内にいる敵対的なクリーチャーは魅力セーブ・スローを振らなければならない。セーブに失敗したら、クリーチャーはワイヤーが絡みつくと、消火栓から高圧水が噴出する、見えなかつたくぼみで舗装が崩壊するなど災害により、伏せ状態か拘束状態(君が選択する)となる。拘束状態のクリーチャーは君の呪文セーブの難易度に対して【筋力】〈運動〉もしくは【敏捷力】〈軽業〉チェックを行うことで逃れることができる。

この効果は完全に地域であり君の30フィート以内の機能にだけ影響する。射程内の何の機能が利用可能であり、それらの機能にどのような物理的な効果が現れるかはDMが決定する。

ブロックウォッチ **Block Watch**

6レベルで、君の意識は超自然的に拡張される。都市環境にいる間、君は〈看破〉と〈知覚〉技能に習熟しているものとして扱われ、通常の習熟ボーナスの代わりに【判断力】〈看破〉と【判断力】〈知覚〉に習熟ボーナスの2倍を得る。

神の一撃 **Divine Strike**

8レベルになると、君は都市の市民から借りた精神エネルギーを自身の武器に込める能力を得る。各ターン1回、君がクリーチャーに武器攻撃を命中させると、その攻撃の対象に追加の1d8 [精神]ダメージを与えることができる。14レベルになると、この追加 [精神]ダメージは1d8となる。

エクスプレス・トランジット **Express Transit**

17レベルで君は、都市内の他の地点に瞬時に移動するための大量輸送ルートを使うことができる。君が知っている永続化したテレポートのサークルを目的の地点としてテレポートの呪文を発動したかのように、都市内のバス停、鉄道の駅、地下鉄の駅、その他、適切な大量輸送が行える場所から、都市内の任意の同様の通過する停留所にテレポートすることができる。この特徴を一度使用すると、君がこの特徴を再び使用するためには、小休憩もしくは大休憩を終了させる必要がある。

ウォーロック

現代のウォーロックは想像もつかない方法で技術のエネルギーを叩き、都市の生活の目に見えないランダム要素に交信する。

ウォーロックの後援者：機械の幽霊 Ghost in the Machine

君は完全にデジタルであると信じられている実体によって与えられる力のために契約をした。不正なAIや死亡しているハッカーの精神であろうとなかろうとGhost in the Machineは説明を無視した偉業の可能性がある。

拡張呪文一覧

Ghost in the Machineは君がウォーロック呪文を学ぶ時に追加の呪文リストから選択できるようにする。君がオン/オフのキャントリップを獲得し、以下の呪文が君のウォーロック呪文リストに加えられる。この記事の最後にある「新しい呪文」を参照せよ。

GHOST IN THE MACHINE拡張呪文

レベル 呪文

- 1 インファリブル・リレー, リモート・アクセス
- 2 アーケイン・ハッキング、デジタル・ファントム
- 3 ヘイワイヤー、インビジビリティ・トゥ・カメラ
- 4 コンジュア・ノウボット、システム・バックドア
- 5 シャットダウン、シンクロシティ

ボーナス習熟

1レベルで君はハッキングツールに習熟を得る(能力値チェックとハッキングツールを参照せよ)

情報のうねり Information Surge

1レベルで、君は動作不能なコンピュータに関する装置から一時的にレンダリングをする能力を得る。アクションとして、君の30フィート以内のコンピュータ化されているデバイスを目標とする。目標となるデバイスを誰かが持っていたり、別の方法でクリーチャーが使用している場合は、そのクリーチャーは君の呪文のセーブ難易度に対して知力セーヴィング・スローを行う必要がある。失敗したら目標となっているデバイスは君の次のターン終了時まで機能しなくなる。目標と成るデバイスを持っていない、もしくはクリーチャーが使用していない場合、DMは+0の修正値、不利を得ている状態で特殊なセーヴィング・スローを行う。特定の保護用のデバイスはDMの判断で不利を否定する可能性もある。

君がこの特徴を再び使用するためには、小休憩もしくは大休憩を終了させる必要がある。

ワイヤー・ウォーク Wire Walk

6レベルで君は、電気配線やデータライン、電話線などの上を伝い短い距離を移動する能力を得る。ボーナスアクションとして、君の視線上のハードウェア上のネットワークに接続されているデバイスやソケットに触れ、そのネットワークを通して別のデバイスやソケットにテレポートすることができる。

君がこの特徴を再び使用するためには、小休憩もしくは大休憩を終了させる必要がある。

個人の暗号化 Personal Encryption

10レベルで君は自分の思考、記憶、存在に生来の暗号化の知識を適応することを学んだ。スクライミング、ソート・ディテクション(Detect Thoughtsの間違いか?)、その他、君の思考を読んだり、君の居場所を特定する任意の方法に対するセーヴィング・スローに有利を得る。君にセーヴィング・スローを振らせないが、君を目標としているクリーチャーが能力値チェックを必要とするそのような効果の場合、そのチェックに不利が与えられる。

テクノウィルス **Technovirus**

14レベルで君は生きている回路をヒューマノイドの身体に感染させる能力を得る。君の呪文の攻撃修正を使用して、ヒューマノイドのクリーチャーに対する近接攻撃ををするためにアクションを使用することができる。テクノオーガニックウィルスが体に拡散していくように、目標は呪文のセーブ難易度に対して耐久カセーヴィング・スローを行う必要がある。セーブに失敗した場合、目標に8d10点の[精神]ダメージ、成功した場合は半分のダメージを与える。

また目標がセーヴィング・スローに失敗している場合、コマンドの呪文を発動しているのように、コマンドを行うためのアクションを行うことができる。目標は君のコマンドに対して振りを得てセーヴィング・スローを行える。目標が感染した状態である間、君はいつでもこのコマンドを使用することができる。

一度この特徴を使用すると、目標のテクノウィルスが回復し、君が大休憩を終了させなければこの特徴は再び使えない。この感染はレッサー・レストレーションの呪文で取り除くことができる。

追加の祈願

近代兵器を好むウォーロックはこれらの武器を介して、自分の魔法を交信することを学ぶ。

アーケイン・ガンスリンガー **Arcane Gunslinger**

前提条件: 刃の契約の特徴

君はサイドアームもしくはロングアームで契約の武器を作ることができ、君の契約の武器に魔法のサイドアーム、ロングアームに変換することができる。

ウィザード

知識はウィザードの工芸の中心であり、近代環境は多くの魔術師によって夢にも思わない知識を提供する。

秘術の伝統: テクノマンシー **Technomancy**

周りの魔法の学派に基づく、一般的な秘術の伝統とは異なり、Technomancyの伝統は、呪文学や魔法のエネルギーの種類に焦点を当てていない。むしろTechnomancyの学び手は呪文と現代の技術がどのように相互作用しあうかで自身と関連付ける。

Technomancersは、導管と魔法のためのストレージスペースの両方の技術を利用できる。このキャンペーンでは、魔法のアイテム作成のルールを利用して(ダンジョン・マスターズ・ガイドを参照せよ)、Technomancerはポーションやスクロールの代わりに、使い捨ての電子デバイスやスマートフォンのアプリを作ることができるかもしれない。

ボーナス習熟

この学派を選択した2レベルになると、君はサイドアームとハッキングツールに習熟を得る。

技術の碩学 **Technological Savant**

2レベルで、君は選択した魔法のデータを記録しておくことのできる特別に調整したデバイスのストレージに君の呪文書を交換することができる。このデバイスの計算能力はタブレットコンピュータ以上でなければならない。一つの記憶装置しか君は調整できない。呪文は呪文書にコピーする半分のコストでそのデバイスにコピーすることができる。

プログラム・スペル Program Spell

6レベルになると、君は選択した電子デバイスに呪文を入力することができる。アクションを使い、デバイスのキーをタッチしたり、スイッチをフリックすることで、その呪文は発動する。全ての呪文の変数は詠唱時間で設定される。このデバイスのコンピュータパワーは携帯電話以上でなければならない。

デバイスにプログラムした呪文は48時間入力しおくことができ、それをすぎると消える。君はこの特徴を使い、一つのプログラムした呪文を一度に一つのデバイスに入力して置くことができ、デバイスは一つのプログラムした呪文を保持しておくことができる。君だけがデバイス内にプログラムされた呪文を発動することができる。デバイスが破壊された場合、プログラムされた呪文は失われる。

君が他の呪文に集中している間、デバイスに置いておいた集中の呪文は発動することはできない。君がこの特徴を再び使用するためには、小休憩もしくは大休憩を終了させる必要がある。

オンライン詠唱 Online Casting

10レベルで、君はカメラや携帯電話、コンピュータなどの電子機器のネットワークを介して呪文を発動することができる。例えばクリーチャーが防犯カメラの監視下において、君がコンピュータ上でそのカメラからの映像を見ることができる場合、君はコンピュータから入り、防犯カメラを通して、そのクリーチャーを目標として呪文を発動させることができる。

発動者が見ることができるが必要な呪文の場合、目標は君や君のライブイメージを見なければならない。呪文が聞こえる必要があるならば、目標は君や、オーディオ機器から君の生の音を聞くことができなければならない。呪文の射程は、君とデバイス、目標とそのデバイスからの距離を使用する。

君は対象を見ることができるか、さもなくば場所を特定していなければならない。この特徴は特定のクリーチャーを目標とする呪文のみに使用できる。エリアに効果を与える呪文はOnline Castingでは使えない。

この特徴は1日に君の知力修正値に等しい回数(最低1回)だけ使用できる。

チェーンデバイス Chained Device

14レベルで、君はかなりの計算能力を持つ電子機器に君の意識を擦りこむことを学んだ。君が集中が必要な呪文を発動させたとき、君に代わって呪文の集中を維持させるために、コンピュータのパワーがタブレット以上であるデバイスを使用できる。君がこの効果を一時するためにデバイスを持っていたり、着たりする必要がある。デバイスが、破壊された、君の元を離れた、落とした、オフになったら、集中は終了する。君がこの特徴を再び使用するためには、小休憩もしくは大休憩を終了させる必要がある。

能力値チェックとハッキングツール

モダン・キャンペーン・セッティングのほとんどのキャラクターはコンピュータの使用に精通しており、日常的なタスクのために技術を使用した場合、自動的に成功する(ハードドライブやインターネットで検索をする、電子デバイスの標準的なファンクションを使用するなど)。特に技術的に困難なタスク(コンピュータ上に隠された情報を探す、デバイスから消去された情報を復元するなど)であるならキャラクターはDMが設定したDCに対して知力チェックを行う。しかし、幾つかの技術的なタスク—コンピュータのプロテクトを破る、電子デバイスの隠されたファンクションにアクセスする、デザインされていない方法でデバイスを使用するなど—は特殊なハッキングツールの使用を必要とする。

ハッキングツール: このキットにはほとんどのコンピュータシステム及び電子デバイスへのアクセスを許可するために必要なハードウェア、ソフトウェアを含んでいる。

ハッキングツールに習熟すると、コンピュータシステムか電子デバイスを使用する、もしくは接続するための任意の知力チェックに習熟ボーナスを加える。

新しい呪文

下に記すモダンをテーマにした呪文は、ソーサラー、ウォーロック、ウィザードの呪文リストに適している。†のマークが付くものはパラディンの呪文リストでもある。

キャントリップ (0レベル)
オン/オフ

1レベル
インファリブル・リレー
リモート・アクセス

2レベル
アーケイン・ハッキング
デジタル・ファントム
ファインド・ヴィーグル†

3レベル
ハイワイヤー
インビジビリティ・トゥ・カメラ
プロテクション・フロム・バリスティック

4レベル
コンジュア・ノウボット
シンクロシティ
システム・バックドア

5レベル
コミュニケーション・ウィズ・シティ
シャットダウン

テクノマジック Technomagic

このセクションの呪文には特殊なタグ: テクノマジック (Technomagic) がある。この呪文は通常通り詠唱されるが、テクノマジックのタグはその魔法が特にコンピュータシステムや電子デバイスと相互作用することを示している。

アーケイン・ハッキング
2レベル 変成術 (テクノマジック)
詠唱時間: 1アクション
距離: 自身
構成要素: 音声、動作、物質 (ハッキングツール)
持続時間: 集中、1時間

効果：君は外部システムを使用している際に、ソフトウェアの暗号やオンラインのセキュリティを突破するためにハッキングツールを使用している時、全ての【知力】チェックに有利を得る。
この呪文は、アーケイン・ロックやグリフ・オヴ・ウォーディングのような2レベルかそれより低い防御呪文を破ることができる。呪文発動者の呪文セーブの難易度に対してハッキングツールを用いて知力チェックを行う。

高レベルでは：君が3レベル以上の呪文スロットを使用してこの呪文を発動する場合、この呪文を発動させた時、呪文レベルが等しいか、君の使用する呪文スロットのレベル未満である外部システムを保護するために設定された呪文を打ち消すように試みることができる。

コミュニン・ウィズ・シティ **Commune with City**

5レベル 占術

詠唱時間：1分

距離：自身

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬時

効果：君は一時的に都市と一つになり、周辺地域の知識を得る。地上では、この呪文は君に1マイル以内の領域の知識を与える。下水道や他の地下では、600フィート以内の領域の知識を得る。

地域に関連する次の事柄について、あなたが選択したいいずれか最大3つの事実についての知識を得る：

- ・地形や水域
- ・流行の建物、植物、動物、知的なクリーチャー
- ・パワフルな（CRが1以上）セレスチャル、フェイ、フィード、エレメンタル、アンデッド
- ・他の次元界からの影響
- ・電流、無線信号、動作している交通機関やトラック

例えば、エリア内の強力なアンデッドの場所、電力や干渉の主要な発生源の位置、近くの公園の場所を決定することができる。

コンジュア・ノウボット **Conjure Knowbot**

4レベル 防御術(テクノマジック)

詠唱時間：1アクション

距離：接触

構成要素：音声

持続時間：10分

効果：君はノウボットを呼び出すためにコンピュータデバイスもしくはコンピュータシステムに触れる—ソフトウェアの知覚部分に君の技能やコンピュータの能力の痕跡を刷り込む。呪文の持続時間の間、君はノウボットをアクションを必要とするコンピュータ関連のタスクを実行させるためにボーナスアクションを使用することができる。ノウボットは君の能力修正値と習熟ボーナスを使い（該当する場合、君のハッキングツールの習熟も含む）、知力チェックを行う。

君がノウボットを呼び出したデバイスまたはシステムから500フィートの射程内で君はノウボットとテレパシーで結ばれる。君がこの射程を超えて移動した場合、ノウボットは2d4ラウンドで呪文の持続時間が終わったかのように消える。再び射程内に移動すると結びつきは再確立する。ノウボットは作成されたシステムと結びつき、解雇されるもしくは呪文の持続時間が終わるまでそこにとどまる。

高レベルでは：君が5レベル以上の呪文スロットを使用してこの呪文を発動する場合、この呪文の持続時間は1時間増える。さらにノウボットと君のテレパシーの結びつきは1000フィートの射

程で有効であり、君が結びつきの射程から離れる場合、ノウボットは呪文の持続時間が終わるまで最後の有効なタスクを実行し続ける。

デジタル・ファントム **Digital Phantom**

4レベル 防御術(テクノマジック)

詠唱時間:1アクション

距離:自身

構成要素:音声、動作、物質(銅線の小さな欠片)

持続時間:集中、最長1時間

効果:この呪文はコンピュータのシステムが君の存在を隠すように動作させる。呪文の持続時間の間、君と君のローカルネットワークにいる選択したユーザーは管理者から探知される、ノウボット、トラッキング・ソフトウェアのような効果から回避するための知力チェックに+10のボーナスを得る。君と選択したユーザーが、この呪文の効果が無効である間に作業しているコンピュータシステムから離れる度、そのシステム上ではあなたの以前の存在の全てのトレースは消去される。

ファインド・ヴィーグル **Find Vehicle**

2レベル 召喚術

詠唱時間:10分

距離:30フィート

構成要素:音声、動作

持続時間:8時間

効果:射程内の開いている空間に、君が選択した非軍事用陸上車両の形をとっているスピリットを召喚できる。車両はセレスチャル、フェイ、フィーンディッシュ(選択する)のその起源の車両の情報を持っている。車両の物理的特性はその起源をある程度反映している。例えば、フィーンディッシュのSUVは真っ黒で、着色ガラスで、フロントグリルに不吉なものが見えるかもしれない。君は呼び出した車両との超自然的な絆があり、君の通常的能力を超えて運転することができる。呼び出した車両を運転している間、君はその種別の車両について習熟しているものとされ、車両の運転に関連する能力値チェックに2倍の君の習熟ボーナスを加える。車両を運転している間、君は車両を目標にできる呪文のみ発動できる。

車両のヒット・ポイントが0になった場合、消え、物理的な形を残さない。またアクションとしていつでも車両を解雇することができ、消せる。

一度にこの呪文によって複数の車両を持つことはできない。アクションとして君はいつでもその結びつきから車両を解雇することができ、消せる。

高レベルでは:君が3レベル以上の呪文スロットを使用してこの呪文を発動する場合、6体の中型サイズのクリーチャーが乗るのに十分な非軍事用水上車両を呼び出せる。君が5レベル以上の呪文スロットを使用してこの呪文を発動する場合、10体の中型サイズのクリーチャーが乗るのに十分な非軍事用航空機を呼び出せる。君が7レベル以上の呪文スロットを使用してこの呪文を発動する場合、DMの許可を条件として、任意の型の車両を呼び出すことができる。

ハイワイヤー **Haywire**

3レベル 心術(テクノマジック)

詠唱時間:1アクション

距離:90フィート

構成要素:音声、動作

持続時間:集中、最長1分

効果：この呪文は電子デバイスに混乱を与え、そのようなデバイスのほとんどを使用不可能にする。射程内の選択した地点を中心として半径10フィート以内の電子デバイスは、ランダムな動作の対象となる。クリーチャーが持っていないデバイスは自動的に影響を受ける。電子デバイスがクリーチャーによって保持されている場合、クリーチャーは判断力セーヴィング・スローに成功するか、デバイスが呪文の効果を受けなければならない。

君の各ターン開始時に、D6をロールし、影響を受ける各デバイスの動作を決定する。他で示されている場合を除き、この呪文が有効である間、その効果は君の次のターン開始時まで続く。

1: デバイスがシャットダウンし、再起動する必要がある。再起動するまでこのデバイスにロールは行わない。

2-4: デバイスは機能しない

5: デバイスは電力サージを起し、デバイスを装備しているもの(もしもあれば)とデバイスから5フィート以内にいるクリーチャー1体をランダムに電気ショックを受ける。影響を受けたクリーチャーは君の呪文セーブの難易度に対して敏捷セーヴィング・スローを振らねばならず、失敗したら6d6の[電撃]ダメージを受ける。成功したら半分のダメージとなる。

6: デバイスは通常通り使用可能である。

高レベルでは：君が4レベル以上の呪文スロットを使用してこの呪文を発動する場合、3レベル毎に呪文の効果の半径は5フィート増加する。

インファリブル・リレー **Infallible Relay**

1レベル 占術

詠唱時間：1分

距離：自身

構成要素：音声、動作、物質(携帯電話)

持続時間：集中、最長10分

効果：この呪文を使用すると、君と二人が存在する同じ次元界にいるような、以前君が話したことのある任意のクリーチャーを目標とする。

呪文を発動すると、目標の100フィート以内の最寄りの電話または類似の通信機器のベルが鳴る。目標の近くに適切なデバイスが存在しない場合、呪文は失敗する。

目標は魅力セーヴィング・スローか、電話にでなければならぬ。一度接続が確立されると、その通話は明々白々で、呪文の持続時間が終わるか、集中が解除されるまで電話を切れない。君はいつでも会話を終了させることができるが、目標は魅力セーヴィング・スローに成功しなければ会話を終了できない。

インビジビリティ・トゥ・カメラ **Invisibility to Cameras**

3レベル 幻術

詠唱時間：1アクション

距離：10フィート

構成要素：音声、動作、物質(黒い紙のスクラップ)

持続時間：集中、最長1分

効果：射程内の君が選択した4体のクリーチャーは呪文の持続時間の間、電子センサーやカメラで検知できなくなる。目標が身に付けていたり、運んでいたりするのは、それが目標の人物であるとして同様に検知されない。目標の姿は見えたままである。

オン/オフ **On/Off**

変成術(テクノマジック)の初級呪文(キャントリップ)

詠唱時間：1アクション

距離：60フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

効果：このキャントリップを使用すると、デバイスは明確にオン・オフ状態が定義され、デバイスの外から簡単にアクセスできるものとして、射程内の任意の電子デバイスを動作もしくは非動作状態にすることができる。動作もしくは非動作にするためにソフトウェアベースのシャットダウンシーケンスを必要としているすべてのデバイスはオン/オフの影響を受けない。

プロテクション・フロム・バリスティック **Protection from Ballistics**

3レベル 防御術

詠唱時間：1アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作、物質(シェルケース)

持続時間：集中、10分

効果：この呪文は銃弾の衝撃から目標を防御する。呪文が終了するまで、非魔法の銃弾に対する抵抗力を得る。

リモート・アクセス **Remote Access**

1レベル 変成術(テクノマジック)

詠唱時間：1アクション

距離：120フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：10分

効果：射程内の任意の電子デバイスをキミの手にあるかのように使用できる。これにはテレキネシスの効果はない。この呪文を使用すると電子デバイスの機能的機能をシミュレートすることができる。君は、手動でデバイスを使用している人がアクセスできるようになるだけの機能にもアクセスすることができる。君は同時に複数のデバイスにリモート・アクセスを使用することができる。

シャットダウン

5レベル 変成術(テクノマジック)

詠唱時間：1アクション

距離：120フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：集中、最長1分

効果：この呪文は挙動していないもしくは、クリーチャーのコントロールが定まっていない、射程内の全ての電子デバイスをシャットダウンさせる。射程内の電子デバイスがクリーチャーが使用している場合、デバイスがシャットダウンしてしまわないようにクリーチャーは耐久力セーヴィング・スローに成功しなければならない。呪文の持続時間中は射程内のデバイスは起動や再起動はできない。

シンクロシティ **Synchronicity**

4レベル 心術

詠唱時間：1アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：集中、最長1時間

効果：君が接触するクリーチャーはこの呪文の効果の間、微妙に現実が好意があるものと感じる。

目標は様々な世俗的な遅延による不便を受けない。信号機は常に青であり、エレベータは常に待機状態であり、タクシーは常に角にいる。目標は高密度の群衆の中をフルスピードで走ることができ、目標の移動によって誘発する機会攻撃には不利を得る。

目標は常に利用可能な遮蔽の一部を見つけるので、シンクロニシティは【敏捷力】〈隠密〉チェックに有利を得る。さらに目標はヴィーグルを駆動させるために行われる全ての能力値判定に有利を得る。

シンクロニシティの効果の下、2体以上のクリーチャーが互いに不便さを回避しようとしている場合、クリーチャーは毎回魅力による対決を行い、呪文の効果がお互いに反対になるように現れる。

システム・バックドア **System Backdoor**

4レベル 変成術 (テクノマジック)

詠唱時間：1分

距離：自身

構成要素：音声、動作、物質(ハッキングツール)

持続時間：集中、1時間

効果：この呪文を使用すると、外部システム上から安全にログインするために、システム上のセキュリティを回避することができる。作成したログイン情報はテクノマジックを付与されていない任意のコンピュータシステムに管理者レベルの権限を許可する。ログインは3レベル以下のテクノマジックの呪文で破れる。

高レベルでは：君が5レベル以上の呪文スロットを使用してこの呪文を発動させた時、呪文レベルが等しいか、君の使用する呪文スロットのレベル未満であるテクノマジックを迂回することができる。

Daniel HelmickはWizards of the CoastのD&D Insider及びD&D Research and Development studiosの元従業員だ。彼はtwitterでフォローできる。アカウントは@JabJabSliceJabだ。