

Unearthed Arcana: That Old Black Magic

https://media.wizards.com/2015/downloads/dnd/07_UA_That_Old_Black_Magic.pdf

Rage of Demonsのストーリーの季節がアンダーダークに吹きこぼれ続けるように、今月のUnearthed Arcanaは君のキャンペーンのための新しいデーモンのオプションだ。

まず第一に、この記事では、ティーフリングに新しい意匠を取り入れる。プレイヤーズハンドブックのティーフリングに基本的なバリエーションを導入し分解することで、プレイヤーはデーモン、デヴィルのいずれかが祖先のティーフリングのキャラクターを作ることができる。

さらに一揃いの新しい召喚呪文は呪文の使い手がデーモンを命令するために呼び出すことができる。物質界に召喚した時のデーモンの各種別は独自の性癖や癖があり、デーモンは呪文の使い手が召喚することのできる他のクリーチャーよりはるかに制御することが難しい。

ティーフリングのバリエーション

プレイヤーズ・ハンドブックにあるように全てのティーフリングはデーモンの起源といくつかを共有している。次のオプションを使用すると、ティーフリングとデーモンとのつながりを作成することができる。全てのティーフリングはプレイヤーズ・ハンドブックの標準的なティーフリングの種族から次の特性を得る:

- 年齢
- 属性
- 体格
- 移動速度
- 暗視

さらに次の特性がプレイヤーズ・ハンドブックから変更される。

- 能力値上昇:【魅力】値が2上昇する。
- 言語: 君は共通語の会話と読み書きができる。

亜種族

このバリエーションでは、ティーフリングのための新しい亜種族を紹介する。各亜種族は上記のものに加え特性を提供している。プレイヤーズ・ハンドブックに提示された種族はインファーマル・ティーフリング(infernal tiefling)で、参照を容易にするために本稿にも要約している。

インファーマル・ティーフリング / infernal tiefling

インファーマル・ティーフリングは九層地獄とそのデヴィルのマスターの力を用いる。これらのティーフリングには、次の追加の特徴がある。

能力値上昇:【知力】値が1上昇する。

地獄の抵抗(HELLISH RESISTANCE): プレイヤーズ・ハンドブックに記載されている通りである。

地獄の遺産(INFERNAL LEGACY): プレイヤーズ・ハンドブックに記載されている通りである。

言語: 君は地獄語で会話をし読み書きできる。

アビスサル・ティーフリング / Abyssal Tiefling

すべてのアビスサル・ティーフリングはアビスのデーモンに血脈を遡れる。これらのティーフリングには、次の追加の特徴がある。

能力値上昇:【耐久力】値が1上昇する。

奈落の秘術(Abyssal Arcana): 君が大休憩を終える度に、ショートリストからランダムに決定されるキャントリップと呪文を発動する能力を得る。1レベルではキャントリップを発動することができる。3レベルになると1レベル呪文を唱えることができる。5レベルでは、2レベル呪文を唱えることができる。

君は次の大休憩が完了するまでに1度だけこの特性から得られる呪文を発動することができる。

君は通常通りこの特性から得られるキャントリップを唱えるだけで発動することができる。2レベルより高い呪文スロットから発動した時効果が変わるような1レベル呪文は2レベルスロットを使用しているかのように呪文を発動する。2レベルの呪文は2レベルスロットを使用したかのように発動する。

各大休憩の終わりに、例え発動していなくともこの特徴によって前に得たキャントリップと呪文は失われる。そして、新しいキャントリップと呪文を奈落の秘術呪文の表(Abyssal Arcana Spells)から置き換える。各キャントリップと呪文は別々にロールする。前の大休憩の終了時に得た呪文かキャントリップが同じものであった場合、異なる結果が得られるまで再度振り直す。

奈落の秘術呪文 / Abyssal Arcana Spells

d6	1レベル	3レベル	5レベル
1	ダンシング・ライツ	バーニング・ハンズ	オルター・セルフ
2	トゥルー・ストライク	チャーム・パーソン	ダークネス
3	ライト	マジック・ミサイル	インヴィジビリティ
4	メッセージ	キュア・ウーンズ	レヴィテート
5	スペア・ザ・ダイイング	タシャズ・ヒディアス・ラフター	ミラー・イメージ
6	プレスティディジテーション	サンダーウェイヴ	スパイダー・クライム

奈落の不屈の精神(Abyssal Fortitude): 君のヒットポイントの最大値に君のレベルの半分(最小は1)を加える。

言語: 君は奈落語で会話をし読み書きできる。

新しい呪文

次の新しい召喚術の呪文はソーサラーとウィザードの呪文リストに加えられる。

コンジュア・バールグラ / Conjure Barlgura

4レベル 召喚術

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

所要時間: 最長10分

効果: 君はバールグラを召喚し、距離内にあって術者から見える占有されていないスペースに現れる。バールグラはヒットポイントが0になる時か呪文が終了する時に消え去る。

バールグラはデーモンでないものに敵対的である。バールグラのイニシアチブロールを行い、バールグラは自身のターンを持つ。

バールグラのターン開始時に知覚することのできる最も近いデーモンでない者に移動し攻撃する。2体以上のクリーチャーが等しく近い場合はランダムに1体を選択する。

どのクリーチャーも見ることができない場合は、バールグラは敵を検知するランダムな方向へ移動する。

呪文発動の一部として君は24時間以内に殺された知性のあるヒューマノイドの血液を使用して地面に円を描ける。円は君がいるスペースを包含するのに十分な大きさである。召喚されたバールグラは呪文の持続時間の間、円をまたいだり、円の中にいる者を目標にすることはできない。

コンジュア・ヘズロウ / Conjure Hezrou

7レベル 召喚術

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、物質(少なくとも100gpは価値のある食料で、呪文で消費される)

所要時間: 精神集中、最長1時間

効果: 君はヘズロウを召喚し、距離内にあつて術者から見える占有されていないスペースに現れる。ヘズロウはヒットポイントが0になる時か呪文が終了する時に消え去る。

ヘズロウの態度はこの呪文の物質構成要素として使用される食料の価値によって決まる。ヘズロウのイニシアチブロールを行い、ヘズロウは自身のターンを持つ。ヘズロウのターン開始時にDMは君の代わりに食料の価値を20で割った値のボーナスを得て魅力チェックを秘密裏に行う。DCは10から始まり各ラウンドごとに2つつ増加する。君がヘズロウに命令を出すと、魅力チェックに成功している限り従わせることができる。

チェックに失敗した場合、もはや呪文は精神集中を必要とせず、デーモンは君の制御下ではない。ヘズロウは見ることのできる任意の死体を食べに焦点を当てる。そのような食料が手元に存在しない場合は近いクリーチャーを攻撃し、殺し食べる。ヒットポイントが最大値の半分まで減少した場合はアビスへ帰る。

呪文発動の一部として君は24時間以内に殺された知性のあるヒューマノイドの血液を使用して地面に円を描ける。円は君がいるスペースを包含するのに十分な大きさである。召喚されたヘズロウは呪文の持続時間の間、円をまたいだり、円の中にいる者を目標にすることはできない。

コンジュア・レッサー・デーモン / Conjure Lesser Demon

3レベル 召喚術

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、物質(24時間以内に殺された知性のあるヒューマノイドの血が入った瓶)

所要時間: 精神集中、最長1時間

効果: 君は合計8体のmaneもしくはドレッチを召喚し、距離内にあつて術者から見える占有されていないスペースに現れる。maneもしくはドレッチはヒットポイントが0になる時か呪文が終了する時に消え去る。

デーモンは全てのクリーチャーに対して敵対的である。召喚されたデーモンはグループとしてイニシアチブロールを行い、デーモンは自身のターンを持つ。デーモンは自分の能力で最善の方法で最も近いデーモンでない者に移動し攻撃する。

呪文発動の一部として君は物質構成要素として使用した血液を使用して地面に円を描ける。円は君がいるスペースを包含するのに十分な大きさである。召喚されたデーモンは呪文の持続時間の間、円をまたいだり、円の中にいる者を目標にすることはできない。このようにして物質構成要素は消費される。

高レベル版: 6レベルか7レベル呪文スロットでこの呪文を使うと、16体のデーモンを召還できる。8レベルか9レベル呪文スロットでこの呪文を使うと、32体のデーモンを召還できる。

コンジュア・シャドウ・デーモン / Conjure Shadow Demon

4レベル 召喚術

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、物質（24時間以内に殺された知性のあるヒューマノイドの血が入った瓶）

所要時間：精神集中、最長1時間

効果：君はシャドウ・デーモンを召喚し、距離内にあって術者から見える占有されていないスペースに現れる。シャドウ・デーモンはヒットポイントが0になる時か呪文が終了する時に消え去る。

シャドウ・デーモンのイニシアチブロールを行い、シャドウ・デーモンは自身のターンを持つ。君はシャドウ・デーモンの命令を出すことができ、シャドウ・デーモンは明るい光のある領域でターンを開始しないようにし、それぞれのターンで攻撃をすることができる限り君に従う。これらの条件が満たされない場合、シャドウ・デーモンは即座に魅力チェックと君の魅力チェックで対決を行う。君がチェックに失敗した場合、もはや呪文は精神集中を必要とせず、デーモンは君の制御下ではない。デーモンは君から100フィート以上離れた場合自動的にチェックに成功する。

呪文発動の一部として君は24時間以内に殺された知性のあるヒューマノイドの血液を使用して地面に円を描ける。円は君がいるスペースを包含するのに十分な大きさである。召喚されたシャドウ・デーモンは呪文の持続時間の間、円をまたいだり、円の中にいる者を目標にすることはできない。

コンジュア・ヴロック / Conjure Vrock

5レベル 召喚術

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、物質（少なくとも100gpは価値のある宝石で、呪文で消費される）

所要時間：精神集中、最長1時間

効果：君はヴロックを召喚し、距離内にあって術者から見える占有されていないスペースに現れる。ヴロックはヒットポイントが0になる時か呪文が終了する時に消え去る。

ヴロックの態度はこの呪文の物質構成要素として使用される宝石の価値によって決まる。

ヴロックのイニシアチブロールを行い、ヴロックは自身のターンを持つ。ヴロックのターン開始時にDMは君の代わりに宝石の価値を20で割った値のボーナスを得て魅力チェックを秘密裏に行う。DCは10から始まり各ラウンドごとに2つつ増加する。君がヴロックに命令を出すと、魅力チェックに成功している限り従わせることができる。

チェックに失敗した場合、もはや呪文は精神集中を必要とせず、ヴロックは君の制御下ではない。ヴロックは次のターン花にもアクションをせず、見ることのできる任意のクリーチャーに対して、宝物と引き換えに戦うとテレパシーで話しかけてくる。

最も高価な宝石をヴロックに与えたクリーチャーは次の1d6ラウンドの間ヴロックに命令することができる。その時間の終わりに、ヴロックは再び取引を要求してくる。次のヴロックのターンの開始前に誰もヴロックに宝物を差し出さない場合は、アビスへ帰る前に1d6ラウンドの間最も近いクリーチャーを攻撃する。

呪文発動の一部として君は24時間以内に殺された知性のあるヒューマノイドの血液を使用して地面に円を描ける。円は君がいるスペースを包含するのに十分な大きさである。召喚されたヴロックは呪文の持続時間の間、円をまたいだり、円の中にいる者を目標にすることはできない。