

Unearthed Arcana: 3 つのサブクラス

このドキュメントは、ドルイド、ファイター、およびウィザードのプレイテストオプションを提供しています。

これは非公式の資料です

この資料は、プレイテストとあなたの想像力を刺激するために提示されています。これらのゲームの仕組みはドラフト形式であり、キャンペーンで使用できますが、最終的なゲームデザインや編集では洗練されていません。彼らは公式ゲームの一部ではなく、D&Dアドベンチャーズリーグのイベントでは許可されていません。この資料を公式にすることにした場合、フィードバックに基づいて洗練され、D&Dブックに表示されます。

ドルイドの円環 Druid Circle

2レベルでは、ドルイドはドルイド円環の特徴を得る。その特徴のためのプレイテストオプションがあります： 孢子の円環

孢子の円環 Circle of Spores

孢子の円環のドルイドは、腐敗の中で美を見つけます。彼らは、金型や他の菌類の中で、無生物を豊かなものに変える能力を見えます。これらのドルイドは、人生と死は大きなサイクルの一部であると信じています。死は人生の終わりではなく、人生が新しい形に移行するのを見るための変化です。

この円環のドルイドは、アンデッドと複雑な関係にあります。他のほとんどのドルイドと違って、彼らは本質的にアンデッドに間違っているものを見当たりません。彼らは生死の仲間とみなされます。しかし、これらのドルイドは、自然のサイクルは、その各セグメントが活気があり変化しているときに最も健康的であると信じています。すべての人生を不運に置き換えようとするアンデッド、または最終的な休息に避けようとするアンデッドは、サイクルに違反し、妨害されなければならない。

孢子の円環の特徴

ドルイド

レベル 特徴

2nd Circle Spells, Halo of Spores, Symbiotic Entity

6th Fungal Infestation

10th Spreading Spores

14th Fungal Body

円環の呪文 Circle Spells

真菌へのあなたの共生のリンクと生死のサイクルを利用するあなたの能力は、あなたに特定の呪文へのアクセスを許可します。第二レベルでは、チル・タッチのキャントリップを学びます。3レベル、5レベル、7レベル、9レベルでは、Circle of Spores Spells表のそのレベルにリストされている呪文にアクセスできます。あなたがこれらの呪文の1つにアクセスすると、あなたはいつもそれを準備し、毎日準備できる呪文の数には数えません。あなたがドルイド呪文リストに表示されていない呪文にアクセスできれば、その呪文はそれでもあなたのドルイド呪文です。

孢子の円環呪文

ドルイド

レベル スロット

3rd gentle repose, ray of enfeeblement

5th animate dead, gaseous form

7th blight, confusion

9th cloudkill, contagion

孢子の光輪 Halo of Spores

2レベルから、他のクリーチャーに毒性孢子を発射することができます。これを行うなら、あなたのターンでリアクションを消費して、あなたから10フィート以内に見える1体のクリーチャーに3点の[毒]ダメージを与える。6レベルに、このダメージが増加すると6、10レベルで9、14レベルで12。

共生する存在 Symbiotic Entity

2レベルでは、あなたの孢子に魔法を導く能力を得ることができます。特徴で自然の化身を使用すると、変化する代わりに孢子を目覚めさせることができます。あなたがそうすると、あなたはこのレベルでドルイドレベルごとに3点の一時的なヒットポイント

を得る。

このクラスでは、あなたのHalo of Sporesの特徴のダメージが2倍になり、近接武器攻撃は命中したターゲットに1d6の毒ダメージを与える。これらの利点は、あなたが自然の化身を再び使用するまで、または10分間持続します。

菌の感染Fungal Infestation

6レベルでは、あなたの胞子は人形生物の死体に襲いかかり、それを動かすことができる能力を得ます。

Halo of Sporesのダメージで人形生物を倒した場合、あなたのターン終了時にゾンビとして動き出します。それは1ヒットポイントを持つ。戦闘では、そのターンはあなたの直後です。それはあなたの精神的な命令に従います。唯一のアクションは攻撃アクションであり、近接攻撃を行います。それは1時間アニメートされた後、崩壊して死ぬ。

広がる胞子Spreading Spores

10レベルでは、致命的な胞子をエリアにまく能力を得ます。ボーナスアクションとして、30フィートまで菌の胞子を投げ、10フィートの立方体に1分間漂います。

胞子の立方体は存続しますが、特徴のHalo of Sporesは使用できません。キューブ内でターンを開始するクリーチャーは胞子のダメージを受けます。この特徴を再度使用すると、胞子の立方体が早く消えます。

菌の体Fungal Body

14レベルでは、あなたの体を菌の胞子に変えます。あなたは盲目状態、聴覚喪失状態、恐怖状態、毒状態にされることはありません。また、攻撃があなたにクリティカルダメージを与えた場合でも、それはあなたに余分なダメージを与えることはありません。

戦士の累計Martial Archetype

3レベルでは、ファイターは戦士の累計の特徴を得る。ここではその特徴のプレイテストオプションがあります：野獣。

野獣Brute

野獣は強力な攻撃と敵に打ち勝つための耐久性に頼るシンプルな戦士です。いくつかの野獣は、この物理的な力を戦術的な狡猾

と組み合わせている。他の人は、それらの事が後退するのを止めるまで物事を打ちました。

野獣の特徴

ファイター

レベル 特徴

3rd Brute Force

7th Brutish Durability

10th Additional Fighting Style

15th Devastating Critical

18th Survivor

野獣の力Brute Force

3レベルからは、特に残忍な力であなたの武器で攻撃することができます。あなたが習熟した武器で殴ってダメージを与えるたび、この武器ダメージは、Brute Bonus Damageテーブルに示されているように、このクラスのレベルに基づいて増加します。

野獣のボーナスダメージ

ファイターレベルダメージ上昇

3rd 1d4

10th 1d6

16th 1d8

20th 1d10

頑丈な外骨格Brutish Durability

7レベルから始まり、あなたの強靭性は他人を荒廃させる暴行を避けることを可能にします。

あなたがセーヴィング・スローを行うたびに、1d6を振ってあなたのセーヴィング・スローの結果にそのダイスを追加してください。死亡セーヴィング・スローにこのボーナスを適用すると、20以上になる場合は、d20をロールする際、20を出すことと同じ恩恵を得ることができます。

戦闘スタイル追加Additional Fighting Style

10レベルの時点で、君はクラス特徴“戦闘スタイル”から、もう1種類の戦闘スタイルを選択できる。

圧倒的なクリティカルDevastating Critical

15レベルから、武器攻撃でクリティカルヒットを獲得すると、このクラスのレベルに等しい値を武器のダメージロールに得る。

生命力Survivor

18レベルの時点で、君が打撃に耐えて戦いぬく力は頂点に達する。君は自分のターンの開始時ごとに、もしヒット・ポイントが最大値の半分以下であるならば、(5+【耐久力】修正値)のヒット・ポイントを回復する。君はヒット・ポイントが0の時、またはヒット・ポイントが半分以上残っている場合、この利益を得られない。

秘術の学派Arcane Tradition

2レベルでは、ウィザードが秘術の学派の特徴を取得します。その特徴のためのプレイテストオプションがあります：発明系統。

発明系統School of Invention

発明系統は、他の魔法の系統を発明したことを賞賛する-他の魔術師が不条理な発見をしたという主張。この系統のウィザード魔法を限界まで押し込む。彼らは、不可解な力の既知の法則を引き伸ばし、多元的な性質の重要な真理を明らかにする努力をしています。

この系統の支持者は、革命が実験を通じて最も効果的であると信じています。彼らは評判が高まず第一に行動し、第二に考える。ほとんどのウィザードは、慎重な研究、厳格な練習、無限の繰り返しを経てその技法を習得した学者です。このウィザードは、むしろ呪文と一緒に投げて、何が起こるかを見るでしょう。

この伝統の魔術師の多くは、ノームや錬金術師、あるいはその両方であり、彼らは魔法をかけた鎧に誇りを持っています。鎧は保護を提供するだけでなく、ウィザードが魔法を予期せぬ方法で助けるように設計されています。

この伝統のウィザードは、彼らの顔の守護者とみなされますが、他の伝統の魔術師は、しばしばそれらを狂人と考えます。

秘術の特徴

ウィザード

レベル 特徴

2nd Tools of the Inventor, Arcanomechanical-Armor, Reckless Casting

6th Alchemical Casting

10th Prodigious Inspiration

14th Controlled Chaos

発明家のツールTools of the Inventor

2レベルでは、あなたが選んだ2つのツールに習熟します。

秘術式鎧Arcanomechanical Armor

革命は、少なくともこの系統のメンバーがそれを練習する限り、危険な練習です。このリスクに対する防御として、あなたは秘術の鎧のスーツを開発しました。

第2レベルからは、軽装備に習熟を得るとともに、あなただけに同調することができる魔法のアイテムである秘術式鎧を手に入れます。あなたはそれに同調して着用している間、あなたに与えるダメージに抵抗を得ます。鎧は軽装備で、あなたの敏捷性の修正値である12+ACを提供します。重量は8ポンドです。

あなたは、魔法のように変身させた斬新な革製の装甲の非魔法のスーツに触れることによって、大休憩の終わりに新しいスーツを作ることができます。そうすることで、以前の秘術式鎧の魔法が取り除かれ、魔法のない刻まれた革になります。

無謀な発動Reckless Casting

2レベルからは、準備していない呪文を唱えることができます。この特徴を使用する場合は、アクションを使用して次のいずれかのオプションを選択します。

•無謀な発動テーブルをロールし、このアクションの一部として、初級呪文の結果が生じる呪文を発動します。

•呪文スロットを使い、そのレベルの無謀鑄造テーブルを2回、またはスロットが6レベル以上の場合は5レベルのテーブルを2回ロールする。あなたはこのアクションの一部として、結果の呪文を使用して発動したい二つの結果のどちらか1つを選択します。

あなたが発動した呪文がウィザード呪文ではない場合でも、あなたがこの特徴でそれを発動したときはウィザード呪文として唱えることができます。

無謀な発動

d10 初級呪文 Cantrip

1 acid splash

2 chill touch

3 fire bolt

4 light

5 poison spray

6 ray of frost

7 shocking grasp

8 sacred flame

9 thorn whip

10 二度振り、それぞれの呪文を唱えますが、いずれかの呪文に 10 を出した場合は、何も発動せず、アクションを無駄に消費し、スロットを無くします。

d10 1 レベル呪文

1 burning hands

2 chromatic orb

3 color spray

4 faerie fire

5 false life

6 fog cloud

7 jump

8 magic missile

9 thunderwave

10 二度振り、それぞれの呪文を唱えますが、いずれかの呪文に 10 を出した場合は、何も発動せず、アクションを無駄に消費し、スロットを無くします。

d10 2 レベル呪文

1 blur

2 darkness

3 enlarge/reduce

4 gust of wind

5 invisibility

6 levitate

7 Melf's acid arrow

8 scorching ray

9 shatter

10 二度振り、それぞれの呪文を唱えますが、いずれかの呪文に 10 を出した場合は、何も発動せず、

アクションを無駄に消費し、スロットを無くします。

d10 3 レベル呪文

1 blink

2 fear

3 feign death

4 fireball

5 fly

6 gaseous form

7 lightning bolt

8 sleet storm

9 stinking cloud

10 二度振り、それぞれの呪文を唱えますが、いずれかの呪文に 10 を出した場合は、何も発動せず、アクションを無駄に消費し、スロットを無くします。

d10 4 レベル呪文

1 blight

2 confusion

3 Evard's black tentacles

4 fire shield

5 greater invisibility

6 ice storm

7 phantasmal killer

8 stoneskin

9 wall of fire

10 二度振り、それぞれの呪文を唱えますが、いずれかの呪文に 10 を出した場合は、何も発動せず、アクションを無駄に消費し、スロットを無くします。

d10 5 レベル呪文

1 cloudkill

2 cone of cold

3 destructive wave

4 flame strike

5 hold monster

6 insect plague

7 mass cure wounds

8 wall of force

9 wall of stone

10 二度振り、それぞれの呪文を唱えますが、いずれかの呪文に 10 を出した場合は、何も発動せず、アクションを無駄に消費し、スロットを無くします。

錬金術の発動 Alchemical Casting

6レベルでは、魔法をあなたの秘術式鎧に通して様々な方法で呪文を増やす方法を学びます。その鎧を身に着けているし、それに同調しながら、あなたは呪文を唱えたとき、あなたは1つの、1レベルまたは2レベルの呪文スロットを消費し、呪文の効果を変更することができる。効果はあなたが消費する呪文スロットに依存します。

第1レベルのスロットで呪文のエネルギーを操作できます。あなたは、酸、冷氣、火、電撃、または雷鳴のダメージを与える呪文を唱えるとき、そのダメージのタイプをそのリストから別のものに置き換えることができます。

第2レベルのスロットは、呪文の生の力を増加させます。あなたがその呪文を発動したときにダメージロールをした場合、このターンの呪文の対象の1つ(あなたの選択)に2d10のダメージを上昇させる。

驚異的なインスピレーション Prodigious

Inspiration

10レベルでは、あなたは呪文の準備により熟知しています。ポーンアクションとして、あなたは呪文1つをあなたの呪文書の別の呪文に置き換えることができます。あなたは小休憩または大休憩を終えるまで、この能力を再び使用することはできません。

混沌の制御 Controlled Chaos

14レベルでは、即興魔法の能力がますます強くなります。あなたが初級呪文以外の呪文のために無謀の発動テーブルをロールするたびに、あなたは呪文のスペル・スロットより1つ上のレベルで表をロールすることができます。