

UNEARTHED ARCANA

ドラゴンマーク

この文書では、D&Dのエベロン世界におけるプレイテスト用の選択肢であるドラゴンマークを提示する。これは君のキャラクターの種族を選択する際に組み込むことができる。エベロンの詳細については *Dungeon Master's Guild*(DMsGuild.com)で入手できる *Wayfinder's Guide to Eberron* を参照。

これはプレイテスト用の内容である¹

この資料はプレイテストと、君の想像力を弾けさせるために提示される。これらゲームの仕組みは草稿であり、君のキャンペーンに使用することはできるが、ゲーム設計や制作の最終形となるほど洗練されていない。これらはゲームの正式な部分ではなく、D&D Adventurers Leagueのイベントでは許可されていない。もし我々がこの資料を正式なものにすると決定したなら、これはフィードバックを基に洗練され、D&Dの書籍に掲載されるだろう。

ドラゴンマークは、皮膚に現れる神秘的な印形である。このマークは、神秘的な力の源であり、特定の仕事を行う保持者の能力を向上させる。エベロンでは、各マークは特定の血統に結びついている。これらのマークを持つ家族は、さまざまな業界を支配する強力な勢力、ドラゴンマーク氏族を形成するために混ざり、結合した。特定の氏族のすべてのメンバーがドラゴンマークを持っているわけではない。逆に、ドラゴンマークを所持しているだけでは、氏族の中で特別な地位を得られない。ドラゴンマークを持つキャラクターを作成する際、君の背景は氏族との関係を確立するのに役立つ。ドラゴンマークを持つ貴族は支配的な家族の一員かもしれない。ギルドの職人や芸人は、氏族のギルドの一員として働くことができる。犯罪者は氏族から追放されている可能性がある。浮浪児は彼らがドラゴンマーク氏族の縁者と知らなかった「孤児」である可能性がある。

ドラゴンマークを持つキャラクターの作成

ドラゴンマークは種族に関連付けられ、ヴァリエント版種族と亜種族の組み合わせで表現される。

- ヒューマンにおいて、ドラゴンマークはその種族に関連付けられた通常の特徴を置き換えるヴァリエント版である。
- ハーフエルフやハーフオークにおいて、ドラゴンマークはヴァリエント版種族である。君は、通常のハーフエルフの特徴の一部を保ち、他の特徴をマークに関連したものに置き換える。
- ドワーフ、エルフ、ノーム、ハーフリングにおいて、ドラゴンマークは君の亜種族を置き換える。よって、もし君がエルフのキャラクターを作成しているならば、君はウッド・エルフやハイ・エルフの代わりに影のマークを選択して取得することができる。

ドラゴンマークに関連する2つの追加の選択肢がある。ドラゴンマークを持つキャラクターのレベル上昇に伴うドラゴンマークの成長を反映して《上級ドラゴンマーク》の特技を取得することができる。代わりに、《特異型ドラゴンマーク》特技は限定的だが危険な魔法の力を与える。特異型ドラゴンマークはドラゴンマーク氏族とは関係しておらず、どんなキャラクターでも取得できる。

直観ダイス

ドラゴンマークは、特定の種類の仕事を行う能力を向上させる。発見のマークは君の感覚を鋭くし、君の認識を向上させる、職人道具を使って作業する際は、創造のマークは君の手を導く。

各ドラゴンマークには、特定の技能や道具で能力値判定を行う際に**直観ダイス/Intuition die**(1d4)をロールする

ことができる特徴がある。ロールの結果を能力値判定に追加する。この利益を得る際に、当該の技能や道具への習熟の必要はない。

特技、魔法のアイテム、その他の特徴は、君の直観ダイスを向上させる可能性がある。これは、君がロールするダイスの大きさを1段階向上させ（1d6、1d8、1d10）、最大1d10までロールするダイスの大きさが増加する。1回の判定の際には1つの直観ダイスをロールすることができる。もし君が複数の発生源から直観ダイスを受け取った場合、ダイスの大きさをその段階だけ向上させ、それをロールする。

例えば、ドラゴンマークの種族特徴となんらかの特技の2つが【敏捷力】〈隠密〉判定で直観ダイスを与えるなら、1d4の代わりに1d6をロールする。3つであれば直観ダイスを1d8に向上させる。

ドラゴンマークの外見

ドラゴンマークは、皮膚に現れる独特の印形である。12の既知のドラゴンマークがあり、それぞれが形状と持つ力で独特だ。ドラゴンマークは、身体のどの部分にも現れることができる。あるハーフエルフは目の向こう側に探知のマークを持ち、もう1人は手のひらにマークを持っている。ドラゴンマークは青と紫の鮮やかな色合いで描かれていて、やや光り輝くように見える。使用すると、それらは触って暖かくなり、輝くことがある（ただし、これは有用な照明を提供しない）。ドラゴンマークを取り除くことはできない、たとえドラゴンマークを持つ四肢が切り取られたとしても、そのマークは最終的には体の別の部分に現れる。すべてのドラゴンマークは同じ初期の外観を共有するが、キャラクターが《上級ドラゴンマーク》特技を取得した場合、またはマークがクラス能力に結びつけられている場合はドラゴンマークの大きさと複雑さが増す。

ドラゴンマークは一般的な外見を持つが、君のドラゴンマークは独自の特徴を持つことができる。これを決めたい場合はドラゴンマークの特徴表をロールする。

ドラゴンマークの特徴

1d6 特徴

- 1 君のマークは顕著に小さいか大きい。
- 2 君のマークは君の体表をゆっくりと移動している。
- 3 君のマークは、使用すると激しく光を発する。
- 4 君のマークは、同じマークを持つ者の近くにいるときに振動する。
- 5 君のマークは使用するとくすぐったく感じられる。
- 6 君のマークは通常の形状だが、珍しい色をしている。

嵐のマーク

風と水は嵐のマークを持つハーフエルフを歓迎する。彼らが墜落するとき、風は彼らを捕まえる。彼らは目覚しい速度で泳ぐ。上級ドラゴンマークとドラゴンシャードの焦点具を持つ者は、さらに大きな力呼び起こすことを可能とし、天候を形作り、嵐を呼ぶことができる。

嵐のマークの特徴

嵐のマークはハーフエルフだけに現れる。君のキャラクターに嵐のマークがある場合、これらの特徴は、

『Player's Handbook』に示されているハーフエルフの能力値上昇、技能の才、および言語と置き換わる。

能力値上昇：君の【敏捷力】値と【魅力】値はそれぞれ1上昇し、さらに追加で、君が選択した能力値1つは1上昇する。

海猿/Sea Monkey：君の基本的な歩行移動速度は30フィートであり、また、水泳移動速度30フィートを得る。

風工の直観/Windwright's Intuition：君は【敏捷力】〈軽業〉の判定と任意の乗り物（水）、乗り物（空）を操縦または整備する際の能力値判定に直観ダイス(1d4)をロールし、判定の結果に加える。

嵐の祝福/Storm's Blessing：君は[電撃]ダメージへの抵抗を得る。

逆風/Headwinds：君は初級呪文のガストを修得している。また君が3レベルに達したならば、この特徴を用いてガスト・オヴ・ウィンドの呪文を1回発動可能になる、大休憩を終えたなら、この能力を再び取り戻す。

言語：君は共通語とエルフ語の会話と読み書きを行える。

ガスト

(省略。ガストの呪文については、サプリメント『ザナサーの百科全書』などに掲載の公式日本語訳を参照)

移動のマーク

移動のマークは運動を制御し、マークを持つ者が驚異的な速度と精度で動くことを可能にする。走り、跳び、登る一移動のマークは、あらゆる形の動きを強化する。マークを持つ者は、空間をすり抜け瞬きの間に点から点に飛び移ることさえできる。

移動のマークの特徴

移動のマークはヒューマンにしか発現しない。君のキャラクターが移動のマークを持つなら、これらの特徴は、『Player's Handbook』のヒューマンの能力値上昇を置き換える。

能力値上昇：君の【敏捷力】値は2上昇し、君が選択した【敏捷力】以外の能力値1つは1上昇する。

急使の速度/Courier's Speed：君の基本的な歩行移動速度は40フィートに増加する。

直観的運動/Intuitive Motion：君は【筋力】〈運動〉の判定と、乗り物（陸）を操縦または整備する際の能力値判定に直観ダイス(1d4)をロールし、能力値判定の結果に加える。

オリエンの優美/Orien's Grace：君のターン中、この特徴を有効にするために君は、君の移動速度の半分に等しい移動を費やすことができる。オリエンの優美が有効である場合、君はそのターンの終了まで機会攻撃を誘発しない。

共有移動/Shared Passage：ボーナス・アクションを使用して、君の歩行移動速度までの距離を瞬間移動することができる。君が見ることができる何者にも占められていない空間に出現する。君と同じサイズ分類かそれ以下の同意するクリーチャー1体を連れて行くことができる。そのクリーチャーはクリーチャー自身の重量制限までの荷物を運ぶことができる。君がこの特徴を使用する際、クリーチャーは君から5フィート以内にいないといけない。一度この特徴を使用すると、大休憩を終えるまで、君はこの特徴を再び使用することはできない。

影のマーク

影のマークはエルフが影から幻を織り、音や映像を作り上げて気をそらさせたり喜ばせたりすることを可能にする。このマークはまた、影を描くことを可能にし、余人の眼を逃れ、また消え去ることを容易にする。これは、芸人、スパイ、または暗殺者にとって貴重な道具だ。

影のマークの特徴

影のマークはエルフのみに発現する。君のキャラクターが影のマークを持っている場合、これはエルフの亜種族として扱う。

能力値上昇：君の【魅力】値は1上昇する。

天性の芸能/Natural Talent：君は1つの楽器、または〈芸能〉技能の習熟を得る。

影の賜物/Gift of the Shadows：君は【敏捷力】〈隠密〉と【魅力】〈芸能〉の判定の際に直観ダイス(1d4)をロールし、能力値判定の結果に加える。

影の成型/Shape Shadows：君は初級呪文のマイナー・イリュージョンを修得している、この呪文発動能力値は【魅力】である。

影に溶ける/Slip Into Shadow：君は遮蔽がない場合やはっきり見えている場合でも隠れ身をボーナス・アクションとして実行できる。この成否にかかわらず、この能力を一度使用したならば、君は小休憩または大休憩を完了するまでこれを再び使用することはできない。

監視のマーク

監視のマークは、それを持つ者が価値あるものを守るのを助ける。このマークを使用して、ドワーフは監視の魔法を織り、ポータルを神秘的な力で封じることができる。また、施錠や保護と封印に使用される機構を直感的に理解することができる。それぞれの継承者が決定しなければならないのは、物事を安全に保つためにこの力を使うか、閉ざされたものを開くことに興味があるのか、内にあるものを手に入れるのかということだ。

監視のマークの特徴

監視のマークはドワーフのみに発現する。君のキャラクターが監視のマークを持っている場合、これはドワーフの亜種族として扱う。

能力値上昇：君の【敏捷力】値と【知力】値はそれぞれ1上昇する。

錠前の達人/Master of Locks：君は鍵や罠の機構に関連した【知力】〈捜査〉、【知力】〈歴史〉の判定、盗賊道具を用いる能力値判定の際に直観ダイス(1d4)をロールし、判定の結果に加える。

監視と封印/Wards and Seals：君はマークを使ってアラームの呪文を儀式として発動できる。さらに、3レベルになった際には1回アーケイン・ロックの呪文を発動できる、大休憩を終了することにより、再度発動可能となる。この呪文発動能力値は【知力】である。

歓待のマーク

彼らはいつも金を持っているとは限らないが、歓待のマークを持つハーフリングは確実に友人が豊富である。マークの魔法は、場所を清潔に保ち、加熱し、冷やし、季節の食べ物を与えることができる。しかし、それはまた、トラブルを引き起こす役にも立つ一悪用すれば怒りを掻き立てるに十分有効な道具だ。

歓待のマークの特徴

歓待のマークは、ハーフリングだけに発現する。君のキャラクターが歓待のマークを持っている場合、これは君のハーフリングの亜種族である。

能力値上昇：君の【魅力】値は1上昇する。

宿の主人の魔法/Innkeeper's Charms：君は初級呪文のフレンズとプレスティジティジョンを修得している、これらの呪文発動能力値は【魅力】である。

常の歓待/Ever Hospitable：君は【魅力】〈説得〉の判定および醸造用品、調理用具を使用する能力値判定の際に直観ダイス(1d4)をロールし、能力値判定の結果に加える。

刻印のマーク

刻印のマークは、コミュニケーションを扱う一文語と口語の両方で。マークを持つノームは、生きものであるかのように言葉を感じることができ、意味を知るためにそれと格闘する。マークは様々な賜物を提供する。それは言語を翻訳し、それはまた、持つ者が離れて他人と会話し、彼らが望むところに彼らの言葉を記載することを可能にする。

刻印のマークの特徴

刻印のマークはノームのみに発現する。キャラクターが刻印のマークを持っている場合、これは君のノームの亜種族である。

能力値上昇：君の【魅力】値は1上昇する。

才能ある刻印者/Gifted Scribe：君は書道用品と偽造用具に習熟する。君がこれらの道具を用いる能力値判定を行う際に直観ダイス(1d4)をロールし、判定の結果に加える。

刻印者の洞察/Scribe's Insight：君はこの特徴でコンブリヘンド・ランゲージズ呪文を1回発動できる。大休憩を終えたなら、この能力を再び取り戻す。この呪文発動能力値は【知力】である。

風の囁き/Whispering Wind：君は初級呪文メッセージを修得している。この呪文発動能力値は【知力】である。

追加言語：君は会話と読み書きを行える追加の言語を1つ選択する。

創造のマーク

創造のマークは、創造の行為を通じてマークを持つ者を導く。マークの所有者は、壊れた物を触れるだけで修理することができ、彼らのために働くちょっとした魔法のアイテムを常に持っている。アーティフィサーまたはウィザードがマークを最大限に活用するが、誰でも魔力を付与された刃物の使い道を見つけることはできるだろう。

創造のマークの特徴

創造のマークはヒューマンにしか発現しない。君のキャラクターが創造のマークを持つなら、これらの特徴は、『Player's Handbook』のヒューマンの能力値上昇を置き換える。

能力値上昇：君の【敏捷力】値と【知力】値の双方は1上昇する、また、それらのどちらかはさらに1上昇する。

職人の直観/Artisan's Intuition：君は職人道具を使用する能力値判定の際に直観ダイス(1d4)をロールし、能力値判定の結果に加える。

生産者の賜物/Maker's Gift：君は初級呪文のメンディングを修得している、そして職人道具1種に習熟する。

メイジクラフト/Magecraft：君は通常の材料を必要とせず、一時的なマジックアイテムを作成することができる。ウィザードの呪文リストから初級呪文を1つ選択する。アイテムはそれに関連した物となる。君がそのアイテムを所持しているかぎり、君はその初級呪文を修得しているものとする。大休憩の終わりに、ウィザードの呪文リストから新たに初級呪文を選択し、それを新しいアイテムで置き換えることができる。これらの初級呪文の呪文発動能力値は【知力】である。

秘術鍛冶/Spellsmith：君は1分間を費やして、魔力を一時的に非魔法の武器や防具に織り込むことができる。次の1時間の間、それは魔法のアイテムとなり、防具ならばACに+1のボーナス、武器の場合は攻撃ロールとダメージに+1のボーナスを得る。一度この特徴を使用すると、君は大休憩を終えるまで、この特徴を再び使用することはできない。

探知のマーク

探知のマークは探偵の夢。それは観察と直観の力を鋭くし、持つ者が力を引き出すなら、他人が見逃すかもしれない手がかりを解釈することを可能にする。積極的にその力を引き出すことで、持つ者は毒を検出し、魔法のエネルギーを分析することができる。

探知のマークの特徴

探知のマークはハーフエルフだけに現れる。君のキャラクターに探知のマークがある場合、これらの特徴は、『Player's Handbook』に示されているハーフエルフの能力値上昇、技能の才、および言語と置き換わる。

能力値上昇：君の【知力】値と【魅力】値はそれぞれ1上昇し、さらに追加で、君が選択した能力値1つは1上昇する。

演繹的直観/Deductive Intuition：君は【知力】〈捜査〉および【判断力】〈看破〉の判定の際に直観ダイス(1d4)をロールし、能力値判定の結果に加える。

脅威感知/Sense Threats：君はディテクト・マジックとディテクト・ポイズン・アンド・ディジーズの呪文を発動できる、ただし、これらは儀式としてのみ発動する。これらの呪文発動能力値は【知力】である。

言語：君は共通語とエルフ語の会話と読み書きを行える。

治癒のマーク

治癒のマークのハーフリングは、触れることにより活力と生きる意志を回復させ、命を救うことができる。日常的な医療に取り組む際には、そのマークは疾病や苦痛の本質を理解し、最良の解決策を見つけるのを助ける。ドラゴンシャードの焦点具で増幅される時、マークは死者を蘇らせることすら可能とする。

治癒のマークの特徴

治癒のマークは、ハーフリングだけに発現する。君のキャラクターが治癒のマークを持っている場合、これは君のハーフリングの亜種族である。

能力値上昇：君の【判断力】値は1上昇する。

医療直観/Medical Intuition：君は【判断力】〈医術〉の判定の際に直観ダイス(1d4)をロールし、能力値判定の結果に加える。

治癒の接触/Healing Touch：君のドラゴンマークからパワーを引き出し、君自身または君が触れるクリーチャーを活性化させることができる。アクションとして君のヒット・ダイス1つを消費し、そのダイスを振り、君の【判断力】修正値を加える、目標のクリーチャーは合計

と等しいヒット・ポイントを回復する。いったんこの特徴を使用すると、小休憩または大休憩を完了するまでは、この特徴を再び使用することはできない。

ジョラスコの祝福/Jorasco's Blessing：君は初級呪文のスペア・ザ・ダイニングを修得する、この呪文発動能力値は【判断力】である。

調教のマーク

調教のマークは、それを持つものに獣と自然界への原始的なつながりを与え、鎮静と同化の力を与える。これは純粋に自然な動物にとどまらない。このマークは、馬と同じくらい容易にヒポグリフを扱うことを可能とする。

調教のマークの特徴

調教のマークはヒューマンにしか発現しない。君のキャラクターが調教のマークを持つなら、これらの特徴で『Player's Handbook』のヒューマンの能力値上昇を置き換える。

能力値上昇：君の【敏捷力】値と【判断力】値の双方は1上昇する、また追加で、君が選択した能力値は1上昇する。

野生の直観/Wild Intuition：君は【知力】〈自然〉と【判断力】〈動物使い〉の判定の際に直観ダイス(1d4)をロールし、能力値判定の結果に加える。

達人の操獣/Expert Handling：君は味方である動物の相棒または乗騎への援護アクションを自分から5フィート以内ではなく30フィート以内に行うことができる。

原始の繋がり/Primal Connection：君はこの特徴でアニマル・フrendシップの呪文を1回発動でき、小休憩または大休憩を終えることによって再度発動可能となる。この呪文発動能力値は【判断力】である。

大きいことはいいことだ/The Bigger They Are：君が野獣にのみ効果を与える呪文を発動する際、それは【知力】値が3以下の怪物にも影響を与える。

発見のマーク

発見のマークは感覚を鋭くし、狩人を獲物に導く。ドラゴンマークの中で、発見のマークはハーフオークのみに

現れる。その最初のマークはシャドウ・マーチに出現し、その一族の狩人がそれを使って獲物を見つけた。発見のマークは、シャドウ・マーチにおいてヒューマンとオークを結びつけるのを助け、五つ国にタラシュク氏族をもたらした。

発見のマークの特徴

発見のマークはハーフオークだけに発現する。君のキャラクターが発見のマークを持つ場合、これらの特徴は

『Player's Handbook』に記載されている能力値上昇、強面、ハーフオークのしぶとさ、猛攻を置き換える。オークの血にもかかわらず、発見のマークの継承者の外見や気質はしばしばヒューマンの親に似る。君のキャラクターを作成する際、オークの祖先の兆候が明白か微細かを決定せよ。

能力値上昇：君の【筋力】値と【判断力】値はそれぞれ1上昇し、さらに追加で、君が選択した能力値1つは1上昇する。

狩人の直観/Hunter's Intuition：君のマークは君の感覚を鋭くし、獲物を見つけるのを助ける。君は【判断力】〈知覚〉と【判断力】〈生存〉の判定の際に直観ダイス(1d4)をロールし、能力値判定の結果に加える。

獲物の刷り込み/Imprint Prey：ボーナス・アクションを使用して、君から30フィート以内の見ることのできるクリーチャーを1体選ぶ。目標が死亡するか、この特徴を再び使用するまで、目標は君の心に獲物として刷り込まれる。また別の方法として、それを追跡する際の【判断力】〈生存〉判定が成功した場合にも、クリーチャーを獲物として刷り込むことができる。刷り込まれた獲物を追跡する際、直観ダイスの結果を2倍にする。また、君の獲物が君から60フィート以内にいる場合、君はその位置を特定できる。君の獲物への攻撃は1/2遮蔽を無視し、君から獲物が見えなくても攻撃ロールに不利を被らない。同様に、獲物は君から隠れていたり、不可視であっても君への攻撃ロールに有利を得ない。一度この特徴を使用すると、小休憩または大休憩を終えるまで、君はこの特徴を再び使用することはできない。

自然の声/Nature's Voice：君が3レベルに到達したならば、君はロケート・アニマルズ・オア・プランツの呪

文を発動する能力を得る。ただし、これは必ず儀式として発動しなくてはならない。

歩哨のマーク

歩哨のマークは警告し、守護する。それは知覚と反射を高め、継承者が驚異的な速度で脅威に対応できるようにする。それは持つ者を害から守ることもできる。戦場であろうと舞踏室であろうと、歩哨のマークを持つ者は危機に備えがある。

歩哨のマークの特徴

歩哨のマークはヒューマンにしか発現しない。これらの特徴は、君のキャラクターが歩哨のマークを持つなら、これらの特徴は『Player's Handbook』のヒューマンの能力値上昇を置き換える。

能力値上昇：君の【筋力】値と【判断力】値はそれぞれ 1 上昇し、さらに追加で、君が選択した能力値 1 つは 1 上昇する。

歩哨の直観/Sentinel's Intuition：君はイニシアティヴ・ロールと、脅威に気付くための【判断力】〈知覚〉の判定の際、直観ダイス(1d4)をロールし、能力値判定の結果に加える。

歩哨の盾/Sentinel's Shield：君は初級呪文のブレード・ウォードを修得している。また君はこの特徴を用いてシールドの呪文を 1 回発動可能になる、小休憩または大休憩を終えたなら、この能力を再び取り戻す。

警戒する守護者/Vigilant Guardian：君はアクションを使用して、君が見ることのできる味方 1 体を被守護者に指定する。君は、君の被守護者に対する脅威に気付くための【判断力】〈知覚〉および【判断力】〈看破〉の判定に有利を得る。さらに、被守護者が 5 フィート以内にいて、君が見ることのできるクリーチャーが被守護者を攻撃するならば、リアクションを使用して被守護者と君の位置を入れ替えることができる。そうした場合、君がその攻撃の目標となる。

新特技：上級ドラゴンマーク

《上級ドラゴンマーク》特技は、ドラゴンマークの進化を表し、マークの大きさとそれがもたらす力とが飛躍的に増加する。

ドラゴンマークを持つ継承者のごく一部が、これまでに上級ドラゴンマークを発現している。彼らが持っている力は、魔法経済の基盤となる一般的な魔法より強力だ。瞬間移動、広範囲にわたるインスタント・コミュニケーション—これらのサービスは珍しく、ドラゴンマーク氏族の目覚しい特徴だ。

《上級ドラゴンマーク/Greater Dragonmark》

前提条件：8 レベル、ドラゴンマークを持つこと

君のドラゴンマークは大きさとパワーが増している。これにより、君が持っているマークに基づいて利益が得られる。上級ドラゴンマークは以下の利益をもたらす：

- ドラゴンマークにより与えられた直観ダイスの大きさが 1 段階向上する（例えば 1d4 から 1d6 に）。
- 君の 1 つの能力値を 1 上昇させる（最大値 20）、選択可能な能力値は君のマークに基づいて、上級ドラゴンマークの利益表に示されている。
- 君は呪文スロットと物質要素を使用せずにそれぞれ 1 回発動できる 1 セットの呪文を習得する。これらの呪文のリスト、呪文発動能力値、そしてこれらの呪文の使用を回復するために必要な休憩の種類は、上級ドラゴンマークの利益表に示されている。

上級ドラゴンマークの利益

マーク	能力値上昇（いずれか）	呪文	発動能力値	必要な休憩
嵐	【敏捷力】、【魅力】	コントロール・ウォーター、コントロール・ウィンズ	【魅力】	大休憩
移動	【耐久力】、【敏捷力】	ブリンク、テレポーション・サークル	【耐久力】	大休憩
影	【敏捷力】、【魅力】	ノンディテクション、ミスリード	【魅力】	大休憩
監視	【敏捷力】、【知力】	ノック、グリフ・オヴ・ウォーディング、レムオンズ・シー クレット・チェスト*	【知力】	大休憩
歓待	【敏捷力】、【魅力】	サンクチュアリ、モルデンカイネンズ・マグニフィセント・ マンション	【魅力】	大休憩
刻印	【知力】、【魅力】	センディング、タンズ	【知力】	小休憩または 大休憩
創造	【敏捷力】、【知力】	ファブリケイト、クリエイション	【知力】	大休憩
探知	【知力】、【魅力】	シー・インヴィジビリティ、トゥルー・シーイング	【知力】	大休憩
治癒	【敏捷力】、【判断力】	マス・ヒーリング・ワード、グレーター・レストレーション	【判断力】	大休憩
調教	【敏捷力】、【判断力】	ビースト・センス、ドミネイト・ビースト	【判断力】	大休憩
発見	【筋力】、【敏捷力】、 【判断力】	ロケート・クリーチャー、ファインド・ザ・パス	【判断力】	大休憩
歩哨	【筋力】、【判断力】	コンペルド・デュエル、ウォーディング・ボンド	【判断力】	小休憩または 大休憩

レムオンズ・シークレット・チェストをこの特技と監視のマークで発動する際には、少なくとも 100gp の価値を持つシベイ・ドラゴンシャードを持っていなければならない。君がこのドラゴンシャードを保持している間、これは呪文の焦点となり、宝箱を召喚したり戻したりするのに使うことができる。

コントロール・ウィンズ

（省略。コントロール・ウィンズの呪文についてはサプリメント『ザナサーの百科全書』などに掲載の公式日本語訳を参照）

特異型ドラゴンマーク

12 のドラゴンマークは特定の血統に結びついて、氏族に伝えられている。これらは信頼性が高く予測可能であり、その力はおおむね建設的だ。彼らは創造する、彼らは癒す、彼らは保護する。

しかし、もう一つの種類のドラゴンマークがある：それは、持つ者とその周りの人々にとって予測不可能で危険なマークだ。そのようなマークを持つ者は、触れるか、精神を操ることで容易く人を殺すことができる。異なるドラゴンマークを持つ夫婦の子供に特異型マークがしばしば現れるため、このような結婚はトゥエルヴによって絶対に禁じられている。だが、特異型ドラゴンマークは、血統に関係なく、どの年齢のどの種族にも出現する場合がある。2 つの特異型ドラゴンマークはまったく違っている：たとえ同じパワーを与えても、異なる方法で発現する。2 つの特異型マークがファイアー・ボルトを与える場合、1 つのマークは傷跡の盛り上がりから形成され、もう 1 つは皮膚上で燃える冷たい焰の外縁を描く。

特異型ドラゴンマークは人を煩わせ傷つけることがあるが、表面上では例えばソーサラーの力よりも特異型マークが危険にも脅威にも見えないかもしれない。では、彼らを危険なものにするのは何か？ 第一に、特異型マークには常に欠陥がある。これらは積極的にキャラクタ

ーを傷つけることはないかもしれないが、何らかの負担であり、弱い者を狂気に導く負担である。特異型ドラゴンマークが発現した場合、以下のリストから弱味を選ぶことができる。あるいは、君と DM が独自の弱味を考えることができる。

特異型ドラゴンマークの弱味

1d8 特異型ドラゴンマークの弱味

- | | |
|---|--|
| 1 | 君のマークは、定期的に起こる痛みの源だ。 |
| 2 | 君のマークは君に囁く、君はそれを理解できないかもしれない。 |
| 3 | ストレスがある時、君のマークは無意識のうちに初級呪文の効果を引き起こすかもしれない。 |
| 4 | 君のマークの周りの皮膚は、異常な外観を持っている：火傷、鱗、萎びなど。 |
| 5 | 魔法的でない動物は君の周りで落ち着かない。 |
| 6 | マークを使用するたびに、激しい気分の変化がある。 |
| 7 | 君の外見は、マークを使用する度に少しずつ変化する。 |
| 8 | 君はマークを使用した後、恐ろしい悪夢を見る。 |

ⁱ 訳注：呪文を与えるマークの特徴のうちいくつかには発動能力値の記載がない、上級ドラゴンマークの利益表を参照し、その呪文発動能力値を使用するとよいだろう

《特異型ドラゴンマーク/A aberrant Dragonmark》

前提条件：ドラゴンマークを持たないこと

君は特異型ドラゴンマークを発現した。その外観とそれに関連する弱味を決定せよ。君は以下の利益を得る：

- 君の【耐久力】の数値を1上昇させる（最大値20）。
- 君はソーサラーの呪文リストから初級呪文を1つ習得する。さらに、ソーサラー呪文リストから1レベルの呪文を1つ選択する。君はその呪文を習得し、それを最も低いレベルで発動することができる。1回発動したら、再度発動する前に大休憩を終了しなくてはならない。これらの呪文発動能力値は【耐久力】である。
- 自分の生命力を危険にさらすことにより、君の特異型マークの呪文能力を向上できる。君が特異型マークで得た呪文を発動する時、君のヒット・ダイスを1つ消費することができる、そうした場合、呪文のレベルは1増加する。呪文の発動直後に、そのヒット・ダイスをロールする。君は結果に等しいダメージを受ける。