

# Elemental Evil Players Companion

## Credits

### Sasquatch Game Studio

**Designers:** Richard Baker, Robert J. Schwalb, Stephen Schubert

**Editors:** David Noonan, Stacy Janssen

**Interior Illustrators:** Mark Behm, Eric Belisle, Noah Bradley, Anna Christenson, Emrah Elmasli, Klaus Pillon, Claudio Pozas, Lee Smith

### Wizards of the Coast

**D&D Lead Designers:** Mike Mearls, Jeremy Crawford

**Managing Editor:** Jeremy Crawford

**Additional Design:** Rodney Thompson, Peter Lee, Matt Sernett

**Producer:** Greg Bilsland

**Art Directors:** Kate Irwin, Shauna Narciso

**Cover Illustrator:** Raymond Swanland

**Graphic Designers:** Emi Tanji, Matthew Stevens

**Proofreading:** Jennifer Clarke Wilkes

**Project Management:** Neil Shinkle, John Hay

**Production Services:** Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman

**Brand and Marketing:** Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, John Feil, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

**Playtesters:** Teos Abadia, Robert Alaniz, Rory Alexander, Jay Anderson, Paul Baalham, Stacy Bermes, Joseph Bloch, carlo bosticco, Ken Breese, Tim Eagon, Pierce Gaithe, Richard Green, T. E. Hendrix, Sterling Hershey, Paul Hughes Matthew Jording, Yan Lacharité, Shane Leahy, Ryan Leary, Jonathan Longstaff, Jon Machnicz, Farrell Madden, Matt Maranda, Paul Melamed, Shawn MerwinLou Michelli, Rob Mickunas, Mike Mihalas, John Proudfoot, Rob Quillen II, Karl Resch, Sam Sherry, Sam E Simpson Jr, Pieter Sleijpen

20160116 邦訳 : カゲシタ

---

## 序文

Princes of the Apocalypseの冒険では、元素の邪悪(Elemental Evil)の宇宙的脅威がフォーゴトン・レルムに届いた。このサプリメントはその神話的キャンペーンのプレイヤーキャラクターのための新しいオプションを用意している。もし君のダンジョン・マスターが許可するならば、これらのオプションは他のキャンペーンでも使用することができる。1章のジェナシと、2章の全ての呪文はPrinces of the Apocalypseの付録にも収録されている。

## 第1章：種族

この章では、プレイヤーズハンドブックのサプリメントとして3つの種族を紹介する：アーラコクラ、ジェナシ、ゴライアス。ノームの副種族—ディープ・ノーム—も含まれている。君のキャンペーンでDMが許可するなら、キャラクター作成時にこれらの新しいオプションを使えるだろう。

### アーラコクラ / Aarakocra

高い山の高い木の上に引っ込んでいて、アーラコクラ（Aarakocra）、時々バードフォークと呼ばれている、恐怖と驚きを引き起こす。多くのアーラコクラは物質界の出身ではない。彼らは世界の向こう—風の元素界の果てしない展望—から来ている。彼らは移民、難民、スカウト、探検家であり、彼らの最先端が、見知らぬ外の世界での足場として機能している。

#### くちばしと羽

下半身はアーラコクラは大きな鳥のように見える。彼らが枝の上で休むか地面を歩いて行く時のみ、彼らのヒューマノイドの外見が明らかに見える。直立して立つと、アーラコクラは体長5フィートに達し、長く細い脚と、鋭く先細りした鉤爪がある。

羽根は自分の体を覆っている。彼らの羽毛は部族の一員であることを一般的に意味している。雄は明るく、赤、オレンジ、黄色の羽である。雌は通常茶色や灰色のより落ち着いた色である。彼らの頭は鳥類の特徴があり、異なる部族での違いは鷲や鸚鵡のようである。

#### 空の監視者

彼らは空中で時を過ごすことができ、1日ほど過ごすものもおり、自分の翼をロックして上昇気流によって高く上がっていく。戦闘において、彼らはダイナミックでアクロバットな飛行を証明し、注目すべき速度と優雅さとともに動き、周り飛び去る前に敵を武器や鉤爪で激しく責めて立てるために飛び込んでいく。

一度離陸したら、アーラコクラは不本意ながら空へ出発する。彼らの次元界では、彼らは数日から数ヶ月の間飛び、卵を産みまだ空へ戻ることはできない若者を養うためだけに着地する。物質界の世界にたどり着くものは奇妙な場所を見つける。彼らは、垂直方向の距離を無視したり、忘れたりし、地上で生きて精を出して働くことを強制されたその地の根ざした人々に対する哀れみがある。

#### 鳥類の癖

鳥類へのアーラコクラの類似性は物理的な特徴に限定されていない。アーラコクラは普通の鳥と多くの特徴がある。彼らは羽毛にうるさく、綺麗にし、自分を引っ掻くかもしれない小さな乗客を離すため自分の羽の世話をする。

多くのアーラコクラが彼らのスピーチが鳴き声—強調したり意味を変化させるために使う音—で中断し、人間のように表情やジェスチャーをするかもしれない。アーラコクラはニュアンスの違いがわからない人々を失望させる可能性がある；アーラコクラの脅威は冗談とされるかもしれない、逆も然り。

所有の考えが大部分のアーラコクアラを困惑させる。結局、誰が空を持っている？彼らに説明しても、まず彼らには所有の概念が不可解であるとわかる。結果、他の人と交流を持たないアーラコクアラは家畜をさらったり、果物や穀物を収穫を奪ったりするために空から降りてくる。光るものや華やかなものは彼らの目を引く。宝物を摘みそれを美しくするために彼らの集落に持って帰らないことは難しいとわかる。他の種族で年月を過ごしたアーラコクアラはこの衝動を抑制することを学ぶだろう。

監禁はアーラコクラを怖がらせる。地上に釘付けにされる、地下で罫にかかる、寒さ、硬い土によって閉じ込められることは、ほとんどのアーラコクアラが耐えることのできない苦痛である。高い枝の上止まっている、または山頂の家で休んでいる場合でも、目を動かし、体は飛び準備をし、警戒している。

## 故郷

---

ほとんどのアーラコクラは風の元素界で過ごす。アーラコクラは時々敵を追跡するか、そこで敵の計画を阻止するために物質界に行くことがある。アクシデントによってその次元界にあるアーラコクラの巣に送られるかもしれない。少数派この世界から自分たちの次元界へのポータルを見つければ、高い山の中や古い森林の天蓋に巣を作る。

アーラコクラの部族が一旦その地域の定着したら、彼らは向こう100マイルに至るまでの地域が狩猟の領域として共有し、彼らのコロニーの近くの地面で仮をしている各々種族と、遠くに至るまで不十分な勝負をしなければならない。

典型的なコロニーは、編まれた蔓できている1つの大きな屋根の空いた巣からなる。年長者はシャーマンを支持するリーダーの役をする。

## フォーゴトン・レルムのアーラコクラ

---

決してフェイルーンでは確立されないが、アーラコクラは4つのメジャーなコロニーがある：High ForestのStar Mounts、CormyrのStorm Horns、Vilhon ReachのCloven Mountains、Mistcliffs in Chult。Dessarín Valleyに近い、Star Mountsにあるこれらのコロニーはこれまで、秘密裏にされ人々に守られており、High Forestを空を飛ぶ間だけしか見つけられなかった。残虐で強欲なグリーンドラゴンがほとんどの人口を一掃し、生存者を追い散らした。これらのアーラコクラとその子孫はドラゴンに対する復讐を誓い、彼らの敵の合図を求め、北部とCormyrの地を探しているのかもしれない。

彼らの唯一の残りの定住地はStar Mountsの最南端の山の傾斜にある。Unicorn Runの源流で、Last Aerialは数ダースものアーラコクラの家である。近年ではアーラコクラの長老が、悪い兆しと見なした卓越風の変化を見つけた。物質界の他のアーラコクラとは異なり、レルムのアーラコクラは風の元素界に滅多に訪れない。

## 偉大な目的

---

アーラコクラは平和と孤独を好む。彼らのほとんどは、他の民族と地上で時間を過ごすことにほとんど興味がなく、他の民族の関心に対処することに関心がほとんどない。このような理由のために、アーラコクアラは彼または彼女の部族の元を去って、冒険家としての人生に着手することは特別な状況となる。宝も栄光も彼らの部族を誘うのに十分なものではない；

彼らの身内に対する脅威や復讐の任務、または大災害が、アーラコクアラの冒険者として選ばれる道の中心となるのが一般的である。

他の2つの状況がアーラコクアラを冒険に誘うかもしれない。まずアーラコクアラはWind Dukes of Aqaalに歴史的なつながりがある。特別な個人はその繋がりを尊重し、Queen of Chaosの巨大なチャンピオン・Miska the Wolf-Spiderを倒すためにWind Dukesによってかつて作られたアーティファクト・Rod of Seven Partsの欠けている部分を探すかもしれない。Miskaの体に突入すると彼の血の混沌はロッドを切り離し、多元宇宙全体にその欠片を撒き散らした。欠片を回復させることは、それらを作り出し、元素邪悪のエージェントに対する防御のための強力な武器をもとに戻すことができたvaatiの目に名誉と尊厳を得ることを意味する。

第2に、アーラコクアラはelemental earth、特にOgrémochというPrince of Earthに仕えるガーゴイルを敵と宣誓している。アーラコクアラの言葉でガーゴイルは「飛んでいる岩 (flying rock)」とゆるく翻訳され、アーラコクアラとガーゴイルの間の戦いは地の元素界と風の元素界全体で荒れ狂い、時折物質界にも広がった。地のカルトと戦い彼らの努力を阻止することを約束した他のヒューマノイドを援助するためにこの次元界上のアーラコクアラは彼らのコロニーを出発するかもしれない。

## アーラコクラの名前

---

彼らの発音の多くと同様に、アーラコクアラの名前は他の人々が発音するのに大変な時がある点、吸着音、顫動音、さえずりを含む

一般的に名前は、コネクタの働きをしている音で、2つから4つの音節をもつ。他の種族と会話すると、アーラコクラは出会った人や彼らのフルネームの短縮形から得られたニックネームを使用するかもしれない。どちらの性別のアーラコクアラでも、このような短い名前の1つであるだろう：アエラ、アイル、アウル、デーケック、エリック、ヒーク、イッキ、クリーク、オール、オース、クアフ、クワイエク、サリーク、ウリーク、ゼード (Aera, Aial, Aur, Deekek, Errk, Heehk, Ikki, Kleeck, Orr, Ouss, Quaf, Quierk, Salleek, Urreek, Zeed.)

## アーラコクラの特徴

---

アーラコクラは通常の人間と共通の特徴を持っている。1レベルから高速度で飛行できることは、特定の状況で非常に効果的であり、非常に危険である。結果、アーラコクラを使用することはDMに特別な配慮が必要である。

**能力値上昇：**【敏捷力】値が2上昇し、【判断力】値は1上昇する。

**年齢：**アーラコクラは3歳で成人に達する。人間と比べアーラコクラは通常30年より長く生きていることはない。

**属性：**多くのアーラコクラは善属性で、秩序と混沌に関しては滅多に選ばない。部族のリーダーや戦士は秩序を、探検家や冒険家は混沌を選ぶかもしれない。

**体格：**アーラコクラは約5フィートの身長である。彼らはほっそりして軽い体つきであり、体重は80から100ポンドである。サイズ分類は中型である。

**移動速度：**君の基本的な歩行移動速度は25フィートである。

**飛行(Flight)：**君の飛行速度は50フィートである。この速度を使うには、君は中装鎧か重装鎧を着てはいけなない。

**爪(Talons)：**君は、ヒットすると1d4[斬撃]ダメージを与える素手攻撃に習熟する。

**言語**：君は共通語、アーラコクラ語(Aarakocra)ならびに巨人語での会話と読み書きができる。

## アーラコクラの背景

---

アーラコクラに最も適している背景は異邦人、隠者、賢者である。アーラコクラの小さなコロニーは孤立し、離れているので、ほとんどのアーラコクラは彼らの止まり木から離れず過ごす。フォーゴトン・レルムのHigh ForestのStar Mountsでは、ほんの数十人のアーラコクラしか彼らの家族から離れていかない。そのようなものは通常レンジャーかファイターであり、外部からの脅威に備え絶えずパトロールをしている。

## ディープ・ノーム / deep gnomes

フォレスト・ノーム(Forest gnomes)とロック・ノーム(rock gnomes)は一般に地表の世界で登場したノームである。地表の世界でもめったに見られないノームのもう一つの亜種族がある：ディープノーム、スヴァーフネブリンとして知られている。守られ、不審なよそ者を疑い、スヴァーフネブリンは狡猾で無口であるが、地表の世界のノームと同じように忠実で同情的である。

## 地中深部の生まれ

---

スヴァーフネブリンは肉というより石の生き物のように見える。彼らの革のような皮膚は通常灰色や茶色や灰褐色で、周囲の岩が自然のカモフラージュの働きをする。彼らの体は、硬い筋肉や脂肪で節くれだっており、その小さな身長が示すものより重い；スヴァーフネブリンは100ポンド以上の体重だが、身長3フィート以上あるものは稀である。男性のスヴァーフネブリンは幼少期から禿げており、大人は硬い顎鬚や口髭が伸びる。女性は、髪が頭部全体にあり、仕事をするのに邪魔にならないように三つ編みにして後ろで結ぶか、短くカットする。

スヴァーフネブリンは地下の存在に適している。彼らには優れた暗視があり、多くはドラウやドゥエルガルの呪文発動能力に対抗するような魔法の才能を有している。彼らはほとんどの人を圧倒する労苦と危険に耐えており、その大きさのために驚くほど強い。

## 熟練の鉱夫

---

彼らの防護された性質にもかかわらず、数は楽しくないものではない。彼らは他のノームのように巧みな仕事と繊細な技巧を賞賛する。スヴァーフネブリンはすべての種類の宝石が好きで、彼らは最も深く最も暗いトンネルで貴重な石を散策する。彼らはまた宝石職人と鉱夫の専門家であり、彼らは全ての原石よりもルビーを重んじる。

## 深き居住者

---

彼らは地表の下深くで生きることを選択したのでスヴァーフネブリンはディーブ・ノームとして知られている。ほとんどのスヴァーフネブリンは陽の光を見ることはない。彼らの住処は迷路のような通路と巧妙なイリュージョンによって隠されている拠点である。鉱山のトンネルの広大なネットワークは大部分のスヴァーフネブリンの集落を取り囲み、致命的なトラップや隠されている衛兵によって守られている。一端旅行者が外側の防衛を突破すると、絶妙にケアされた周囲の岩から掘られた素晴らしい洞穴の街にトンネルが開放される。スヴァーフネブリンは地表の親類と比べ、快適にするものは簡素ではあるが、石細工をものすごく自慢する。

ディーブノームは隠れたままであるために最善を尽くす。地表の旅行者がスヴァーフネブリンのコミュニティを見つけられたとしても彼らの信用を得ることをは困難である。ディーブノームに力を貸すことに成功した珍しい旅行者は、彼らがどんな敵に対しても、忠実で勇敢な盟友であるとわかる。

## スカウトとスパイ

地表の世界に住むノームは、彼らの周りの世界についての好奇心から、新しい物を見て新しい人と会うために、熱心に冒険家としての人生をしばしば始める。比較すると大半のスヴァーフネブリンは僅かな旅心しか有しておらず、滅多に家から遠くに旅行はしない。彼らは境界のない戸惑うほどの場所と地表の世界をみなして、未知の危険でいっぱいになった。それでも、少数のスヴァーフネブリンは、彼らの隠された避難所の知覚のちひょうで何が起きているのかを知る必要があると理解している。その結果、いくらかのスヴァーフネブリンはスカウト、スパイまたは外で危険を晒すメッセンジャーとなり、注意を避けるために最善を尽くす。これらの旅行者が、どこから来て、何をしているかは、悪名高く口を閉ざし、地表の世界の親切な人々を信用することを学ぶ。

いくらかのスヴァーフネブリンは地上と地下の両方の他種族を扱う商人となる。ドラウ、ドウエルガルや他の人々はスヴァーフネブリンが通常見解において中立で、取引については正直であるということを知っている。直接お互いが対処するにはあまりに敵対的な種族の間の仲介を努めることは有利であり、それは重要な防衛機構を提供する；スヴァーフネブリンの仲介者は、ライバルの商人の間で誰よりも噂と脅威について知っている傾向がある。

## ディーブ・ノームの名前

スヴァーフネブリンはロック・ノームやフォレスト・ノームより派手でない名前を好む。家名は特定の家族が関係している技術や仕事を反映しており、時折、注目すべき個人が新しい方向へ進むのならば変わる。

**男性名：**ベルワー、ブリッカーズ、ダースメック、フィルブル、クリーガー、ロンシュド、シュネルザック、シュニックティック、スルワー、ワルシュド(Belwar, Brickers, Durthmeck, Firble, Krieger, Kronthud, Schnelltheck, Schnicktick, Thulwar, Walschud)

**女性名：**ベリス、ダース、フリックナルティ、イヴリダ、クリヴィ、リルシス、ナルヴァルティ、シュネラ、スルマラ、ウィルシダ(Beliss, Durthee, Fricknarti, Ivridda, Krivi, Lulthiss, Nalvarti, Schnellla, Thulmarra, Wirsidida)

**家名：**クリスタルフィスト、ジェムカッター、アイアンフット、ロックヒューワー、シームファインダー、ストーンカッター(Crystalfist, Gemcutter, Ironfoot, Rockhewer, Seamfinder, Stonecutter)

## ディープノームの特性

---

君がノームのキャラクターを作るとき、プレイヤーズハンドブックの亜種族としてディープノームを選択できる。便宜上、ノームの特性とディープノームの特性をここに併記する。

**能力値上昇：**【知力】値は2上昇し、【敏捷力】値は1上昇する。

**年齢：**ディープノームはノームでも短命である。彼らは人間と同じ速度で成熟し、25で成熟した大人と見られる。苦役とアンダーダークの危険性が彼らの時間を奪うが、彼らは200～250年ほど生きる。

**属性：**他のクリーチャーとの関係を避け敵を作らないことに、生存がかかっているとスヴァーフネブリンは思っているため、彼らは中立の属性を好む。彼らはほかの人が邪悪であることは滅多に望まなく、他の人に代わって危険を冒すこともしない。

**体格：**典型的なスヴァーフネブリンは身長3から3 1/2フィートで、体重80から120ポンドである。サイズ分類は小型である。

**移動速度：**君の基本的な歩行移動速度は25フィートである。

**優れた暗視(Superior Darkvision)：**君の暗視は半径120フィートを有する。

**ノームの狡猾さ(Gnome Cunning)：**君は魔法に対する全ての【知力】【判断力】【魅力】セーヴィング・スローに有利を得る。

**石の迷彩(Stone Camouflage)：**君は岩の多い地形で隠れる際、【敏捷力】〈隠密〉チェックに有利を得る。

**言語：**君は共通語、ノーム語ならびに地下共通語での会話と読み書きができる。スヴァーフネブリンの方言は地表のノームよりしわがれた声であり、大部分のスヴァーフネブリンは少しだけ共通語を知っている、しかし部外者（冒険者のような君を含む）と仕事をするような場合は他の土地に行くために十分な共通語を使う。

## オプションの特技

---

君のDMがプレイヤーズハンドブックの第6章の特技の使用を許可する場合、君のディープノームのキャラクターは次の特殊な特技を得ることができる。

### スヴァーフネブリン・マジック

**前提条件：**ノーム（ディープノーム）

君は先祖から生来の呪文発動能力を継承している。この能力は物質構成要素を必要とせず、唱えるだけで検出されることなく自分自身に唱えることができる。君はこの特性で次の呪文を発動できる：ブラインドネス/デフネス、ブラー、ディスガイス・セルフ。大休憩の終了時にこれらが発動する能力をもう一度取り戻す。

【知力】がこれら呪文の君の呪文発動能力値であり、発動可能なもっと低いレベルから発動する。

### フォーゴトン・レルムのディープノーム

フォーゴトン・レルムでは、ディープノームはアンダーダーク(Underdark)として知られている危険な地下の世界に住んでいる。洞窟とトンネルのこの迷路は、フェイルーン(Faerûn)で最も恐れられているクリーチャーの住処である。このためここに住むスヴァーフネブリンは他の世界に住む彼らの親族よりも多くの警戒をし、慎重である。滅多に知らない人が彼らの中に入ることを許さず、対処しなければならないものには武器の距離感を保つ。ディープ

ノームに信用されるのに十分なほど乞うのであるなら、彼らは生涯の友人である。アンダーダークのスヴァーフネブリンは、本物の信用は金より遥かに価値のあるものである。

---

## ジェナシ / genasi

他の次元界を考える人々は彼らを遠い、離れた領域と考えるが、次元界の影響は世界中で感じることができる。出生時の事故として、彼らの血脈に次元界の力を運び、時々現れる。

ジェナシはそのような人、精霊と定命の者の子である。

元素界は物質界生まれの者にとって好ましくない：破碎された土、焼けつくような炎、無限の空、終わりのない海は短い間であっても訪れることが危険である。強力な精霊は、しかし、定命の世界に進出するときそのようなトラブルには直面しない。彼らは物質界の混合元素によく適応し、彼らはよく訪れる—彼らの石によってもしくは魔法によって強要されて。

これらの訪問の最中、人間は精霊の目を引くかもしれない。友情が育ち、ロマンスが育まれ、そして時々子供が生まれる。これらの子供がジェナシである：2つの世界との関係を持ち、またどちらにも属していない。一部のジェナシは人間—精霊の結婚により生まれ、他は親が二人ともジェナシであり、ほんの少数は彼らの家系で精霊がおり数世代に渡り隠れていた元素の遺産が明らかにされた。

時折、ジェナシは内方次元界からの噴流や次元の収束（planar convergence）のような現象を通じて、元素の力の波の露出の結果ジェナシは生じる。元素のエネルギーは地域のいかなるクリーチャーにも浸透させ、他の定命の者の子供がジェナシとして生まれるに十分にその性質を変化させる可能せがある。

## 精霊の力の継承者

---

ジェナシはその二重の自然の両面から何かを受け継ぐ。彼らは人間に似ているが変わった皮膚の色（赤、緑、青、灰色）を持ち、それについてのなにか変わったものがある。彼らの静脈を流れる血液の元素は各ジェナシで異なり、しばしば魔法の力として現れる。

姿形を見ればジェナシは普通人間で通用する。風魂や火魂が軽くなる一方、地魂や水魂が重くなる傾向がある。特定のジェナシは定命の両親（エルフからは尖った耳、ドワーフからはずんぐりむっくりした体と太い髪、ハーフリングからは小さな手足、ノームからは極めて大きな目など）を髣髴させる特徴を持っているかもしれない。

ジェナシは元素の両親と接触があることはほとんどない。精霊は彼らの定命の子供に関心があまりなく、それらを事故とみなす。多くはジェナシの子供に何も感じない。

いくらかのジェナシは追放者として生き、彼らの動揺させる外見や奇妙な魔法が亡命へ追いやられ、荒々しい土地の奇妙なカルトや野蛮なヒューマノイドのリーダーシップを装う。特に元素の生き物が尊ばれる場所で、他のものは大きな影響を与える位置を得る。何人かのジェナシは精霊の両親の元に避難場所を見つけるため物質界を離れる。

## 野生と自信

---

ジェナシは自信を欠かず、自分自身の手でほとんどどのような挑戦に対しても耐えうると自認する。この確信は、ジェナシの上品な自信として、もう一つの傲慢さとして現れるかもしれない。このような自信はジェナシを危険に対して盲目にし、彼らの素晴らしい計画は彼らと周りをトラブルに巻き込む。

あまりに多くの失敗はジェナシの個性の自覚さえ削りとるので、彼らは常に改善のために押しのけ、才能を磨き、彼らの作品を完成させる。

## ジェナシの土地

---

希少な生き物として、ジェナシは、別の種類のジェナシに会うこともなく一生を終えるかもしれない。大きなジェナシの都市や国は存在しない。ジェナシは自分自身のコミュニティをほとんど持っておらず、一般的に彼らが生まれた文化と社会を取り入れる。奇妙な風貌であるほど、彼らには厳しい苦労がある。多くのジェナシは豊かな都市、様々な人に慣れているため彼らの特殊性に眉を吊り上げられない場所で、自分自身を見失う。

辺境に済む人々は、はるかに厳しい時がある。そこに住む人々が違いを受け入れるのが少数になる傾向がある。時折冷たい態度と不審な睨みはジェナシが望む最高のことだ；より後方の場所では、彼らをフィンド (fiend) と間違える人たちから追放や暴行に直面する。苦しい生活に直面し、これらのジェナシは山や、森、湖の近く、地下に家を作り、荒野での別離を求める。

レルムのほとんどのエアジェナシとファイアジェナシはかつてCalimshanを支配したジンとイフリートの子孫である。支配者が倒された時、次元界の影響を受けた(planetouched)子どもたちは散っていった。数千年に渡りこれらのジェナシの血統は他の土地に広がっている。一般的ではないが、エアジェナシとファイアジェナシはフェイルーン(Faerûn)の西方で、Calimshanの北部からSword Coastへの海岸にそって、そしてWestern Heartlandsの東部に見つけられるだろう。いくらかは、かつての祖国に残っている。

これとは対照的に、ウォータージェナシとアースジェナシは共通の歴史を持っていない。彼ら個人の系譜を辿るのは困難であり、血統は時折1世代、2世代ほどスキップする。多くのアースジェナシは北部に起源がありそこから散らばっていった。ウォータージェナシは沿岸地域、Sea of Fallen Starsを取り囲んでいる最も集中している地域の出身である。Zakharaの遠い土地はフェイルーンの大部分の住民からは伝説のみ知られている。そこでは精霊と呪文発動能力者は契約を結び、ジェナシはその協定から生まれてくることがある。そのようなジェナシはその土地の歴史の中で、偉大な幸福と悲痛のもとであった。

---

## アサス(Athas)のジェナシ

1つもしくはそれ以上の元素界を含む任意のワールドはジェナシの特徴をなすが、アサス、ダーク・サン・キャンペーンセッティング(Dark Sun Campaign Setting)の世界では、元素の力は他の世界で行うよりより大きな力を持つ。元素の力に触れた人間として、ジェナシは先見者、預言者、選ばれた者として見られる。

ジェナシの誕生は、奴隷、貴族、砂漠の部族の一員にあるにせよ、幸先の良い出来事である。ほとんどのアサスの住人は、与えられたジェナシが偉大さ—または悪名—として運命づけられると信じている。

---

## ジェナシの背景

---

各ジェナシの亜種族は、自身の気質があり、他のものより背景が適切なものになるかもしれない。

エア・ジェナシは時には横柄と言っているほど、自分たちの遺産を誇りに思っている。彼らは派手で、聴衆がいることに熱心である。同じ場所に長く留まることは滅多になく、見て、呼吸をするために常に新しい空を探している。都市に住んでいないエアジェナシは平野、砂漠、高い山などの広々とした土地を好む。ピッタリの背景は芸人、ペテン師、貴族である。

アースジェナシは内気であり、地との繋がりがほとんどの都市で快適さから避ける。彼らの珍しい体格と筋力が自然の兵士とし、禁欲な態度でほかの人を奨励し、偉大なリーダーになることができる。多くのアースジェナシは地下で過ごし、そこは彼らが好ましい元素の中に居ることができる。洞穴から出てくるとき、彼らは丘や山を放浪するかもしれないし、古い廃墟の所有権を主張するかもしれない。アースジェナシの適切な背景は隠者、異邦人、兵士である。

ファイアジェナシは多くの場合、火のような気分の難しさを得る。エアジェナシの親類のように、彼らは普通の人々に対して認められるような優位さを時々見せびらかす。しかし彼らも他の者と高い意見を共有したいので、彼らは絶えず評判を高めようとしている。ファイアジェナシの良い背景は犯罪者、民間英雄、貴族である。

ウォータージェナシは海の船に乗って、またそれらの周りでほとんどの経験を積む。彼らは優秀な水夫や漁師となる。アースジェナシと同様に、ウォータージェナシは静けさと孤独を好む；広い海岸は彼らの自然の家である。彼らは行きたいところへ行き、やりたいとをやり、滅多に束縛を感じない。ウォータージェナシの良い背景は、隠者と水夫である。

## ジェナシの名前

---

ジェナシは彼らが提起された人の命名規則を使う。彼らは遺産を捉えるような、例えばフレイム、エンバー、ウェーブ、オニクス(Flame, Ember, Wave, Onyx)のような、特徴的な名前を後で想定するかもしれない。

## ジェナシの特徴

---

君のジェナシのキャラクターは他のすべてのジェナシと共通の特徴を持つ。

**能力値上昇：**【耐久力】値は2上昇する。

**年齢：**ジェナシは人間と同じ速度で成熟し、10代後半で成人に達する。彼らは最大120歳くらいまで、人間よりいくらか長生きする。

**属性：**独立と自立、ジェナシは中立の属性の傾向がある。

**体格：**ジェナシは定命の両親と同様に変化に富むが、通常は人間と同じである。立った時、身長は5フィートから6フィート以上になる。サイズ分類は中型である。

**移動速度：**君の基本的な歩行移動速度は30フィートである。

**言語：**君は共通語、始原語での会話と読み書きができる。始原語は喉音の言語で、辛辣な音節と固い子音でいっぱいである。

**亜種族**：4つの主要なジェナシの亜種族がD&Dの世界にはいる：エアジェナシ（風魂）、アースジェナシ（地魂）、ファイアジェナシ（火魂）、ウォータージェナシ（水魂）。これらの亜種族からいずれかを選択する。

## エアジェナシ

---

エアジェナシはジンの子孫である。天気が変わるように君の気分は少し警戒して、野性的で暴力的でなものになるが、しかしこの嵐は滅多に長く続かない。エアジェナシは一般的にはライトブルーの肌、髪、瞳の色である。微かではあるが、微風が彼らに同行し、髪を乱し、衣類をかき乱す。いくらかのエアジェナシは息漏れ声で話し、かすかな反響によって目立たせる。少数は、彼らの肉体に奇妙なパターンを表示したり、彼らの頭皮から結晶が成長する。

**能力値上昇**：【敏捷力】値は1上昇する。

**果てしなき呼吸(Unending Breath)**：無力状態でない間、無制限に呼吸を止めることができる。

**風との交流(Mingle with the Wind)**：君はこの特徴で、物質構成要素を必要とせず、1回レヴィテートの呪文を発動でき、大休憩の終了時にこれを発動する能力をもう一度取り戻す。

【耐久力】がこの呪文の君の呪文発動能力値である。

## アースジェナシ

---

アースジェナシは必ずしも悪ではないが、残忍で貪欲なダオの子孫である。君は土地の制御の尺度を継承しており、優れた強さと固体の力を大いに楽しむ。君は軽率な決定を避ける傾向にあり、行動を起こす前に自分の選択をよく考えるため十分な長時間思案する。

地の精霊（Elemental earth）は個人個人が異なって現れる。いくらかのアースジェナシは、常に彼の体から落ちる塵と、彼らの服にまとわりついている泥があり、どんなに入浴しても決して綺麗にはならない。他は、宝石のように輝き洗礼され、肌は深い茶色や黒で、目は瑪瑙のように煌めく。アースジェナシは、錆の斑点のある鈍い鉄の皮膚、小石があり起伏の多い皮、小さい埋め込まれた水晶のコーティングのような滑らかな金属的な肉体を持つ。最も印象的なものは、彼らの肉体に亀裂があり、そこからかすかな光が輝く。

**能力値上昇**：【筋力】値は1上昇する。

**地歩き(Earth Walk)**：土もしくは石でできた移動困難地形を追加の移動力を費やすことなく移動できる。

**石との結合(Merge with Stone)**：君はこの特徴で、物質構成要素を必要とせず、1回パス・ウィズアウト・トレースの呪文を発動でき、大休憩の終了時にこれを発動する能力をもう一度取り戻す。【耐久力】がこの呪文の君の呪文発動能力値である。

## ファイア・ジェナシ

---

ファイアジェナシとして、君はイフリートの不安定な感情と鋭い心を受け継いでいる。君は苛立ちがあり即断する傾向がある。君は独特の特徴を隠すより、歓喜する。

まるで中から燃えているかのようにほとんどすべてのファイアジェナシは熱に浮かされたように熱く、燃えるような赤、石炭のような黒、灰のような灰色の肌色の印象が補強される。よりエキゾチックな見本が彼らの頭の上で実際に炎が踊っている間、より人間的な様子が最大の感情の下でのたうつ燃えるような赤い髪を持っている。ファイアジェナシの声はパチパ

チと炎のように聞こえるかもしれない。怒った時、彼らの目は燃え上がる。いくらかは硫黄の微かな匂いを伴っている。

**能力値上昇**：【知力】値は1上昇する。

**暗視(Darkvision)**:君は“薄暗い”光の中では自分から60フィートまでを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。君の元素界との関係が君の暗視を変ったものにする：君が暗闇で見るすべてのものは、赤い影の中にある。

**火への抵抗(Fire Resistance)**：君は[火]ダメージに対する抵抗を得る。

**炎の到達(Reach to the Blaze)**：君はプロデュース・フレイムのキャントリップを知っている。3レベルに到達すると、君はこの特性で1レベル呪文としてバーニング・ハンズを発動でき、大休憩の終了時にこれを発動する能力をもう一度取り戻す。【耐久力】がこの呪文の君の呪文発動能力値である。

## ウォータージェナシ

波を囲う、風による海の泡の飛沫、海の深さ—これらすべてのものは君の心を呼ぶ。他の人は君を利己的だと思うかもしれないが、君は自由にぶらつき、独立に誇りを持っている。

彼らの皮膚や髪は水分を含んだビーズで、ちょうど入浴し終えたかのように、ウォータージェナシは見える。彼らは新鮮な雨や水の匂いがする。青や緑の肌の色が一般的であり、ほとんどは大きすぎる目、ブルーブラックの瞳の色である。ウォータージェナシの髪はまるで水中であるかのように自由に揺れ、浮遊している。幾人かはクジラや散水の流れを思わせる低い声である。

**能力値上昇**：【判断力】値は1上昇する。

**酸への抵抗 (Acid Resistance)**：君は[酸]ダメージに対する抵抗を持つ。

**水陸両生(Amphibious)**：君は空気中でも水中でも呼吸ができる。

**水泳(Swim)**：君は水中移動速度30フィートを持つ。

**波の誘い(Call to the Wave)**：君はシェープ・ウォーター（2章参照）のキャントリップを知っている。3レベルに到達すると、君はこの特性で2レベル呪文としてクリエイト・オア・デストロイ・ウォーターを発動でき、大休憩の終了時にこれを発動する能力をもう一度取り戻す。【耐久力】がこの呪文の君の呪文発動能力値である。

## ゴライアス / Goliath

最も高い山の頂—木が成長する、空気が薄く、冷たい風がうなるはらかな上空の斜面—に孤独なゴライアスは住む。少数の民族がゴライアスを見たことがあると主張し、少数が彼らと交友があると主張する。ゴライアスは岩、風、寒さの荒れた領域を彷徨う。彼らの体は山の石が刻まれているかのように見え、強大な物理的な力がある。彼らの魂 (spirit)はさすらう風のように、上から下まで彷徨う遊牧民を作る。その心は、極寒の領域の冷たい関心を吹き込み、責任をもつ各々のゴライアスの部族の場所を確保するか、死ぬ。

## 駆りたてられた競争者

毎日ゴライアスには新しい挑戦がやってくる。食料、水、避難所は山頂付近では珍しいものである。個人の英雄的な努力がグループ全体の生き残りを確実にすることができるが、一回の間違ひは全ての種族に破滅をもたらす。

ゴライアスはこのように自足し、個々の技術に重点を置く。彼らはスコアをつけたいという衝動があり、自分たちの行為を数え、他の人と比べるために成果を集計する。ゴライアスは勝つことが好きだが、敗北を自分のスキルを向上させるために促すものとみなす。

競争へのこの専念は暗い一面を持つ。ゴライアスは猛烈な競争相手であるが、何より彼らは自分の過去の努力に勝つようにする。ゴライアスがドラゴンを殺したら、彼・彼女はより大きな、より強力なワームを戦うために探すかもしれない。彼らの過去の成果を凌ぐうとして死ぬので、少数のゴライアスの冒険者しか老年にならない。

## フェアプレー

---

ゴライアスにとって、公平な競争の場でサポートされている時だけ、競争が存在する。競争は才能、献身、努力によって測定する。これらの要因は自分の領地内の生き残り、魔法のアイテムへ依存しないこと、お金、なんとかして情勢を変えることができる他の要素、を決定する。ゴライアスはそのような利益に依存しているが、彼らはその利点が失われる可能性が常にあることを忘れないように注意している。それらにあまりに依存しているゴライアスは、山の中での災難の方法のため、独りよがりな成長をするだろう。

ゴライアスが他の種族と交流するとき、この特徴は最も強く現れる。特に、農民と貴族の関係はゴライアスを困惑させる。王に導くための知性やリーダーシップが欠けているならば、王国では最も優れた人が王の場所になるべきである。ゴライアスは滅多にそのような意見を独り占めせず、力を維持するために社会の構造や規則に頼る人を嘲らない。

## 適者生存

---

ゴライアスの中で部族に貢献できない大人は排除される。孤独なゴライアスが生き残るチャンスはほとんどない、特に老人や弱いものは。病気や怪我をした個々人が扱われるが、フェアプレーと言うゴライアスの概念の結果として、ゴライアスは自分自身を世話することのできない大人に対してほとんど哀れみがない。

永久に負傷したゴライアスは部族のため、自分の使命を果たそうとする。一般的にそのようなゴライアスは、ついでにこうして死ぬか、運命の冷たい意志を追求するため夜に抜け出す。

幾つかの点で自分自身に勝つためにゴライアスのドライブは彼らの衰退と死の厳しい必然性を供給する。老年期の遅い衰えに耐えるより、強さと技術のピーク時に、ゴライアスは戦って死ぬだろう。少数の民族は初老のゴライアスに会い、彼らの身体的な技術が崩壊し、彼らの元を去ったゴライアスの命を諦める衝動に取り組む。

彼らのリスクを負うため、ゴライアスの部族は、長期のリーダーが提供する慢性的な経験不足に苦しむ。彼らは生来の知性をリーダーシップに望む、なぜなら彼らは年齢とともに成長する知恵をめったに期待することができないからだ。

## ゴライアスの名前

---

全てのゴライアスには3つの名前がある：出生時に母と父によって与えられる出生名、氏族の長によって当たられるニックネーム、氏族もしくは家族の名前。出生名は長くても最高3つの音節である。氏族名は5音節より多く、最後は母音で終わる。

出生名は滅多に性別とつながっていない。ゴライアスはあらゆる点で女性と男性を平等にみなし、性別で区別される役割をもつ社会が分かりにくい、不可解か、嘲笑に値する。ゴライアスにとって仕事で最高である人は、それをすることを課される人でなければならない。

ゴライアスのニックネームは族長や部族の長老が気まぐれで変えてしまうものである。これは注目に値する行為、成功失敗のいずれかでゴライアスによって委ねられた行為を指す。ゴライアスは他の種族の友人とのニックネームを使用し割り当て、個々に注目する行為を参照するためにニックネームを変える。

ゴライアスは自分自身を識別するときは出生名、ニックネーム、氏族名の3つの名前全てを提示する。カジュアルな会話においては彼らはニックネームを使用する。

**出生名：**オウカン、エグラス、ガエ＝アル、ゴウサク、ルリカン、ケオシ、クオリ、ロー＝カグ、マンネオ、マヴィス、ナーラ、オリロー、パーヴ、ペサニ、サライ、ソーサム、ウサル、ヴァニュー、ヴィマク (Aukan, Eglath, Gae-Al, Gauthak, Ilikan, Keothi, Kuori, Lo-Kag, Manneo, Maveith, Nalla, Orilo, Paavu, Pethani, Thalai, Thotham, Uthal, Vaunea, Vimak)

**ニックネーム：**ベアキラー、ダウンコーラー、フィアレス、フリントファインダー、ホーンカーバー、キーンアイ、ローンハンター、ロングリーパー、ルーツマッシャー、スカイウォッチャー、ステディハンド、スレッドツイスター、トワイス＝オーファン、ツイステッドリム、ワードペインター (Bearkiller, Dawncaller, Fearless, Flintfinder, Horncarver, Keeneye, Lonehunter, Longleaper, Rootsmasher, Skywatcher, Steadyhand, Threadtwister, Twice-Orphaned, Twistedlimb, Wordpainter)

**氏族名：**アナカラサイ、エラニシーノ、ガザカラシ、カラギアーノ、カソ＝オラヴィ、コラエ＝ギレアーナ、オゴラカーヌ、スリアーガ、スヌカラシ、ヴァイメイ＝ラーガ (Anakalathai, Elanithino, Gathakanathi, Kalagiano, Katho-Olavi, Kolae-Gileana, Ogolakanu, Thuliaga, Thunukalathi, Vaimei-Laga)

## ゴライアスの特徴

---

ゴライアスはいくつかの共通の特徴を備えている。

**能力値上昇：**【筋力】値は2上昇し、【耐久力】値は1上昇する。

**年齢：**ゴライアスは人間と同じ寿命を持つ。彼らは10代後半に成人期となり、通常100年弱生きる。

**属性：**ゴライアスの社会、その明確な役割と仕事は非常に強い秩序の傾向がある。公正さ、自足と個人の責任を重視したバランスが保たれている、ゴライアスの感覚は中立によっている。

**体格：**ゴライアスは7から8フィートの身長で、280から340ポンドの体重である。サイズ分類は中型である。

**移動速度：**君の基本的な歩行移動速度は30フィートである。

**自然のアスリート(Natural Athlete)：**君は〈運動〉の技能に習熟している。

**石の耐久性(Stone's Endurance)：**君は時折、怪我を無視することに集中する。ダメージを受ける時、d12をロールするためにリアクションを使用できる。ロールの結果に耐久力修正値を加え、その合計値をダメージから減少する。この特徴を使用した後、小休憩か大休憩を終了させるまで再び使用できない。

**強力な体格(Powerful Build)：**君の運搬能力と、押し引きと持ち上げができる重量を決定するとき1サイズ大きいものとして扱う。

**山生まれ(Mountain Born)**：君は高度2万フィート以上の標高を含め、標高が高い場所にも適応している。ダンジョン・マスターズ・ガイドの第5章で説明されているように、自然の寒冷な気候に適応している。

**言語**:君は共通語ならびに巨人語での会話と読み書きができる。

## 第2章：呪文

この章では、プレイヤーズ・ハンドブックにある多くのクラスのための新しい呪文を提供している。呪文は4つの元素の力を活用するための様々な方法を提供している。君のDMは、それらの呪文が、キャラクター作成時に利用可能かどうか、宝の山で発見されるかどうか、または古代の図書館や魔法の知識の倉庫で発見されるかどうかを決定する。

### 呪文リスト

以下の呪文リストはクラスの新しい呪文を記している。呪文の魔法の系統は名前の後ろに括弧書きで記してある。儀式として呪文を発動できる場合、呪文タグが括弧内に記されている。

### バード呪文

---

#### キャントリップ(0レベル)

サンダークラップ (力術)

#### 1レベル呪文

アース・テレモア (力術)

#### 2レベル呪文

パイロテクニクス (変成術)

スカイライト (変成術、儀式)

ウォーディング・ウィンド (力術)

### ドルイド呪文

---

君のDMは、君のドルイド呪文リストにこれらの呪文を少しだけ追加してもよい。例えば、君のドルイドが沿岸地域出身であるならば、ドルイドは新しい水をテーマにした呪文を使用することができるようにする。

#### キャントリップ(0レベル)

クリエイト・ボンファイア (召喚術)

コントロール・フレイムス (変成術)

フロストバイト (力術)

ガスト (変成術)

マジック・ストーン (変成術)

モールド・アース (変成術)

シェープ・ウォーター (変成術)

サンダークラップ (力術)

#### 1レベル呪文

アブソーブ・エレメンツ (防御術)

ビースト・ボンド (占術)

アイス・ナイフ (召喚術)

アース・テレモア (力術)

## 2レベル呪文

ダスト・デヴィル (召喚術)

アースバインド (変成術)

スカイライト (変成術、儀式)

ウォーディング・ウィンド (力術)

## 3レベル呪文

エラプティング・アース (変成術)

フレイム・アローズ (変成術)

タイダル・ウェーブ (召喚術)

ウォール・オヴ・ウォーター (力術)

## 4レベル呪文

エレメンタル・ベイン (変成術)

ウォータリー・スフィア (召喚術)

## 5レベル呪文

コントロール・ウィンズ (変成術)

マイルストロム (力術)

トランスミュート・ロック (変成術)

## 6レベル呪文

ボーンズ・オヴ・ジ・アース (変成術)

インヴェスティチュア・オヴ・フレイム (変成術)

インヴェスティチュア・オヴ・アイス (変成術)

インヴェスティチュア・オヴ・ストーン (変成術)

インヴェスティチュア・オヴ・ウィンド (変成術)

プライモーディアル・ワード (防御術)

## 7レベル呪文

ホワールウィンド (力術)

## レンジャー呪文

---

### 1レベル呪文

アブソーブ・エレメンツ (防御術)

ビースト・ボンド (占術)

### 3レベル呪文

フレイム・アローズ (変成術)

## ソーサラー呪文

---

### キャントリップ(0レベル)

クリエイト・ボンファイア (召喚術)

コントロール・フレイムス (変成術)

フロストバイト (力術)

ガスト (変成術)

モールド・アース (変成術)

シェーブ・ウォーター (変成術)

サンダークラップ (力術)

#### 1レベル呪文

カタパルト (変成術)

アイス・ナイフ (召喚術)

アース・テレモア (力術)

#### 2レベル呪文

アガナザーズ・スコッチャー (力術)

ダスト・デヴィル (召喚術)

アースバインド (変成術)

マクシミリアンズ・アースン・グラスプ (変成術)

パイロテクニクス (変成術)

スニロックズ・スノーボール・スォーム (力術)

ウォーディング・ウィンド (力術)

#### 3レベル呪文

エラプティング・アース (変成術)

フレイム・アローズ (変成術)

メルフズ・ミニッツ・メテオ (力術)

ウォール・オヴ・ウォーター (力術)

#### 4レベル呪文

ストーム・スフィア (力術)

ヴィトリアリック・スフィア (力術)

ウォータリー・スフィア (召喚術)

#### 5レベル呪文

コントロール・ウィンズ (変成術)

イモレーション (力術)

#### 6レベル呪文

インヴェスティチュア・オヴ・フレイム (変成術)

インヴェスティチュア・オヴ・アイス (変成術)

インヴェスティチュア・オヴ・ストーン (変成術)

インヴェスティチュア・オヴ・ウィンド (変成術)

#### 8レベル呪文

アビ=ダルジムズ・ホリッド・ウィルティング (死霊術)

### ウォーロック呪文

---

#### キャントリップ(0レベル)

クリエイト・ボンファイア (召喚術)

フロストバイト (力術)

マジック・ストーン (変成術)

サンダークラップ (力術)

#### 2レベル呪文

アースバインド (変成術)

#### 4レベル呪文

エレメンタル・ベイン (変成術)

#### 6レベル呪文

インヴェスティチュア・オヴ・フレイム (変成術)

インヴェスティチュア・オヴ・アイス (変成術)

インヴェスティチュア・オヴ・ストーン (変成術)

インヴェスティチュア・オヴ・ウィンド (変成術)

### ウィザード呪文

---

#### キャントリップ(0レベル)

クリエイト・ボンファイア (召喚術)

コントロール・フレイムス (変成術)

フロストバイト (力術)

ガスト (変成術)

モールド・アース (変成術)

シェープ・ウォーター (変成術)

サンダークラップ (力術)

#### 1レベル呪文

アブソーブ・エレメンツ (防御術)

カタパルト (変成術)

アイス・ナイフ (召喚術)

アース・テレモア (力術)

#### 2レベル呪文

アガナザーズ・スコージャー (力術)

ダスト・デヴィル (召喚術)

アースバインド (変成術)

マクシミリアンズ・アースン・グラスブ (変成術)

パイロテクニクス (変成術)

スカイライト (変成術、儀式)

スニロックズ・スノーボール・スォーム (力術)

#### 3レベル呪文

エラプティング・アース (変成術)

フレイム・アローズ (変成術)

メルフズ・ミニッツ・メテオ (力術)

タイダル・ウェーヴ (召喚術)

ウォール・オヴ・サンド (力術)

ウォール・オヴ・ウォーター (力術)

#### 4レベル呪文

エレメンタル・ベイン (変成術)

ストーム・スフィア (力術)

ヴィトリアリック・スフィア (力術)

ウォータリー・スフィア (召喚術)

#### 5レベル呪文

コントロール・ウィンズ (変成術)  
イモレーション (力術)  
トランスミュート・ロック (変成術)

#### 6レベル呪文

インヴェスティチュア・オヴ・フレイム (変成術)  
インヴェスティチュア・オヴ・アイス (変成術)  
インヴェスティチュア・オヴ・ストーン (変成術)  
インヴェスティチュア・オヴ・ウィンド (変成術)

#### 7レベル呪文

ホワールウィンド (力術)

#### 8レベル呪文

アビ=ダルジムズ・ホリッド・ウィルティング (死霊術)

### 呪文の詳細

呪文はアルファベット順に記載している。

#### アビ=ダルジムズ・ホリッド・ウィルティング / Abi-Dalzim's Horrid Wilting

8レベル 死霊術

詠唱時間：アクション

距離：150フィート

構成要素：音声、動作、物質（少しのスポンジ）

持続時間：瞬時

効果：射程内の選択した地点を中心に30フィート立方のすべてのクリーチャーから水分を抜く。範囲内のクリーチャーは耐久力セーヴィング・スローを行う。人造とアンデッドには影響されず、植物やウォーター・エレメンタルはこのセーヴィング・スローに不利を得る。クリーチャーはセーヴに失敗すると10d8[死霊]ダメージを受け、成功しても半分のダメージを受ける。

#### アブソープ・エレメンツ / Absorb Elements

1レベル 防御術

詠唱時間：君が[酸][冷気][火][電撃][雷鳴]ダメージを受けた時に1リアクション

距離：自身

構成要素：動作

持続時間：1ラウンド

効果：この呪文は与えられるエネルギーの一部をとらえ、君への効果を軽減し、次の近接攻撃のために格納する。君は次のターン開始時までトリガーとなったダメージ種別に対する抵抗を得る。また、君の次のターンで君が最初に近接攻撃をヒットさせたら、目標はトリガーとなった種別の1d6の追加ダメージを受け、この呪文は終了する。

高レベル版：3レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、2レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎に追加ダメージが1d6増加する。

#### アガナザーズ・スコーチャー / Aganazzar's Scorcher

2レベル 力術

詠唱時間：アクション

距離：30フィート

**構成要素**：音声、動作、物質 (レッド・ドラゴンの鱗)

**持続時間**：瞬時

**効果**：君の選択した方向に距離30フィート、幅5フィートの炎の轟音を直線上に発する。直線上の各クリーチャーは敏捷力セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗するとクリーチャーは3d8[火]ダメージを受け、成功したのも半分のダメージを受ける。

**高レベル版**：3レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、2レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎にダメージが1d8増加する。

## ビースト・ボンド / Beast Bond

1レベル 占術

**詠唱時間**：アクション

**距離**：接触

**構成要素**：音声、動作、物質 (布に包まれた毛皮)

**持続時間**：精神集中、最長10分

**効果**：君は接触した1体の野獣にテレパシー的な絆を確立させ、野獣は君と友好的か、君に魅了される。野獣の【知力】が4以上ならば呪文は失敗する。呪文が終了するまで、君と野獣がお互いの視線にいる間は絆は継続される。絆を通じて、野獣は君とのテレパシーなメッセージを理解することができ、君と単純な感情や概念をテレパシーで伝えることができる。絆が有効である間、野獣は君が見ることのできる君から5フィート以内のクリーチャーに対しての攻撃ロールに有利を得る。

## ボーンズ・オヴ・ジ・アース / Bones of the Earth

6レベル 変成術

**詠唱時間**：アクション

**距離**：120フィート

**構成要素**：音声、動作

**持続時間**：瞬時

**効果**：射程内で君が見ることのできる地面に爆発する最大6本までの柱を引き起こす。各柱は、直径5フィートの円筒形で、高さは30フィートである。

柱が現れる地面はその直径に対して十分に広くなければならず、目標となる地面にいるクリーチャーが中型かもしくはそれより小さいクリーチャーあれば、その地面を目標とすることができる。各柱はAC5、ヒットポイント30を持つ。ヒットポイントが0になると、柱は瓦礫に砕け散り、半径10フィートが移動困難地形となる。瓦礫は綺麗になるまで残る。

柱がクリーチャーの下に形成される場合、そのクリーチャーは敏捷力セーヴィング・スローに成功するか柱に持ちあげられなければならない。クリーチャーはセーブに失敗することを選択できる。

柱が天井やその他の障害物によって全高に達するのが防がれるならば、柱の上にいるクリーチャーは柱と障害物の間に挟まれ、6d6[殴打]ダメージを受け、拘束状態となる。拘束状態のクリーチャーは呪文セーブ難易度をDCとして筋力、もしくは敏捷力チェック (クリーチャーが選択する) を行うためにアクションを使用できる。成功した場合、クリーチャーはもはや拘束状態ではなく、柱から動くか、落ちなければならない。

**高レベル版**：7レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、6レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎に2つの追加の柱を作り出すことができる。

## カタパルト / Catapult

## 1レベル 変成術

**詠唱時間**：アクション

**距離**：150フィート

**構成要素**：動作

**持続時間**：瞬時

**効果**：着用されていないもしくは運ばれていない射程内の1から5ポンドの重さのオブジェクトを1つ選ぶ。オブジェクトは君の選んだ方向に地面に落ちる前に90フィート一直線に飛び、固体の表面にぶつかる場合その場に止まる。オブジェクトでクリーチャーを打つ場合、クリーチャーは敏捷力セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗するとオブジェクトは目標を打ち動きは止まる。いずれの場合もオブジェクトとクリーチャー、もしくは個体の表面は3d8[殴打]ダメージを受ける。

**高レベル版**：2レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、2レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎に、この呪文で目標とすることのできるオブジェクトの最大重量は5ポンド増え、ダメージが1d8増加する。

## クリエイト・ボンファイア / Create Bonfire

召喚術の初級呪文(キャントリップ)

**詠唱時間**：アクション

**距離**：60フィート

**構成要素**：音声、動作

**持続時間**：精神集中、最長1分

**効果**：君の見ることでできる射程内の地面に焚き火をつくる。呪文が終了するまで、焚き火は5フィート立方を占める。君が呪文を発動した時、焚き火の中にいるクリーチャーは、敏捷力セーヴィング・スローに成功するか、1d8[火]ダメージを受けなければならない。ターン中に初めて焚き火のある空間に進入したか、その地点でターンを終了した場合、クリーチャーはセーヴィング・スローを行わなければならない。

呪文のダメージが規定レベルごとに1d8増強される。5レベルで2d8、11レベルで3d8、17レベルで4d8。

## コントロール・フレイムス / Control Flames

変成術の初級呪文(キャントリップ)

**詠唱時間**：アクション

**距離**：60フィート

**構成要素**：動作

**持続時間**：瞬時もしくは1時間（下記参照）

**効果**：君は射程内見ることができ5フィート立方に収まる非魔法的な火を選ぶ。次のいずれか1つの方法で影響を及ぼす。

- ・瞬時に1方向に炎を5フィート拡張する、ただし新しい場所に木材や他の燃料が存在していることが上限である。
- ・君は瞬時に立方体内の炎を消す。
- ・君は炎によって明るい光と薄暗い光の領域を2倍もしくは半分にするか、その光の色を変更するかもしくはその両方を行う。この変化は1時間持続する。
- ・単純な形状—生き物の漠然とした形、無生物、場所のような—が炎の中に現れ、君の好きなように動き出す。その形状は1時間続く。

君がこの呪文を複数回詠唱した場合、君は一度に非瞬間的な効果を3つまで動作させられ、アクションとしてその効果を消すことができる。

## コントロール・ウィンズ / Control Winds

5レベル 変成術

詠唱時間：アクション

距離：300フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最長10分

**効果**：君の見ることのできる100フィート立方の空気を操る。呪文を発動するとき、次の効果から1つを選ぶ。後のターンに異なる効果に切り替えるために君がアクションを使用しないかぎり、この効果は呪文の持続時間中継続する。また、一時的に効果を停止するか、停止したものを再起動するためにもアクションを使用する。

**突風**：風が立方体内で増し、絶えず君の選択した水平方向に吹き込む。君は風の強さを選ぶ：穏やか、適度、強風。風が適度、強風の場合、立方体内を通る、もしくは立方体内の目標に対する遠隔武器攻撃は攻撃ロールに不利を得る。風が強風の場合、風に逆らって移動する任意のクリーチャーは移動の際に1フィート移動するのに更に1フィート追加で消費しなければならない。

**下降気流**：立方体の頂面から底面に流れる持続的な下降気流を発生させる。立方体内を通る、もしくは立方体内の目標に対する遠隔武器攻撃は攻撃ロールに不利を得る。そのターン初めて立方体内に飛行状態に入る、もしくは飛行状態で立方体内でターンを開始した場合、その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。セーブに失敗すると、クリーチャーは伏せ状態となる。

**上昇気流**：立方体の底面から頂面に流れる持続的な上昇気流を発生させる。立方体内で落下が終了するクリーチャーは、落下からのダメージは半分になる。立方体内のクリーチャーが鉛直飛びを行い場合、ジャンプは通常より10フィート高くなる。

## ダスト・デヴィル / Dust Devil

2レベル 召喚術

詠唱時間：アクション

距離：60フィート

構成要素：音声、動作、物質 (ひとつまみの塵)

持続時間：精神集中、最長1分

**効果**：君が見ることのできる射程内の空いている5フィート立方の空気を選ぶ。塵旋風に似ている元素の力が立方体内に現れ、呪文の持続時間の間持続する。

塵旋風から5フィート以内でターンを終了させた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。セーブに失敗すると、クリーチャーは1d8[殴打]ダメージを受け、10フィート押しやられる。成功したものも半分のダメージを受けるが、押しやられない。ボーナスアクションとして、君は任意の方向に塵旋風を30フィート移動させることができる。塵旋風が砂、ほこり、緩い汚れ、または小さな砂利の上に移動した場合、それらを巻き込み君の次のターンの開始時まで持続する塵旋風の周り半径10フィートの雲を形成する。この領域の雲は重度の遮蔽を提供する。

**高レベル版**：3レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、2レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎にダメージが1d8増加する。

## アースバインド / Earthbind

## 2レベル 変成術

詠唱時間：アクション

距離：300フィート

構成要素：音声

持続時間：精神集中、最長1分

効果：射程内の見ることのできるクリーチャーを1体選ぶ。魔法のエネルギーの黄色い帯がクリーチャーの周りに巻き付く。目標は筋力セーヴィング・スローに成功するか、呪文の終了時まで飛行（もしあれば）を0フィートまで減少させなければならない。この呪文の影響を受けている空中にいるクリーチャーは、地面に到達するかこの呪文の終了時まで、毎ラウンド60フィート降下する。

## アース・テレモア / Earth Tremor

1レベル 力術

詠唱時間：アクション

距離：自身（半径10フィート）

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬時

効果：君は半径10フィートに地面の震えを引き起こす。君以外の各クリーチャーは敏捷力セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗すると、クリーチャーは1d6[殴打]ダメージを受け、伏せ状態となる。その領域の地面が石や緩い地面の場合、安全に成るまで、移動困難地形となる。

高レベル版：2レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、1レベル呪文レベルが高くなる毎にダメージが1d6増加する。

## エレメンタル・ペイン / Elemental Bane

4レベル 変成術

詠唱時間：アクション

距離：90フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最長1分

効果：射程内の見ることのできるクリーチャーを1体選び、次のダメージ種別を1つ選択する：[酸][冷氣][火][電撃][雷鳴]。目標は耐久力セーヴィング・スローを行うか、持続時間の間呪文の影響を受けなければならない。各ターン初めて影響を受けた目標が選択した種別のダメージを受けた時、目標はその種別の2d6の追加ダメージを受ける。また、目標は呪文の終了時までそのダメージ種別のいかなる抵抗も失う。

高レベル版：5レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、4レベル呪文レベルが高くなる毎に追加のクリーチャー1体を目標にできる。君が目標にする際のクリーチャーはお互い30フィート以内でなければならない。

## エラプティング・アース / Erupting Earth

3レベル 変成術

詠唱時間：アクション

距離：120フィート

構成要素：音声、動作、物質（一欠片の黒曜石）

持続時間：瞬時

**効果**：射程内の見ることのできるクリーチャーを1体選ぶ。激しく掻き立てられた土と石の噴水はその点を中心に20フィートの立方体で噴火をする。範囲内の各クリーチャーは敏捷力セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗するとクリーチャーは3d12[殴打]ダメージを受け、成功したのも半分のダメージを受ける。さらに、綺麗になるまでその領域の地面は移動困難地形となる。各5フィート四方の領域を手で綺麗にするには少なくとも1分を必要とする。

**高レベル版**：3レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、2レベル呪文レベルが高くなる毎にダメージが1d12増加する。

### フレイム・アローズ / Flame Arrows

3レベル 変成術

**詠唱時間**：アクション

**距離**：接触

**構成要素**：音声、動作

**持続時間**：精神集中、最長1時間

**効果**：君は矢やボルトの入った矢筒に触れる。矢筒に入った矢弾を使用して、遠隔武器攻撃が目標にヒットした時、目標は1d6[火]追加ダメージを受ける。ヒットもしくはミスした時、矢弾の呪文の効果は終了し、矢弾12個が矢筒から引き出された時、呪文は終了する。

**高レベル版**：4レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、3レベル呪文レベルが高くなる毎に、この呪文を唱えた時に影響を及ぼすことのできる矢弾の数が2つ増える。

### フロストバイト / Frostbite

力術の初級呪文(キャントリップ)

**詠唱時間**：アクション

**距離**：60フィート

**構成要素**：音声、動作

**持続時間**：瞬時

君は射程内の見ることのできるクリーチャー1体に麻痺の霜を引き起こす。目標は耐久力セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗すると、目標は1d6[冷気]ダメージを受け、目標の次のターン終了時までに行われる次の武器攻撃のロールに不利を得る。呪文のダメージが規定レベルごとに1d6増強される。5レベルで2d6、11レベルで3d6、17レベルで4d6。

### ガスト / Gust

変成術の初級呪文(キャントリップ)

**詠唱時間**：アクション

**距離**：30フィート

**構成要素**：音声、動作

**持続時間**：瞬時

**効果**：君は射程内の見ることのできる点で、空気を掴み、以下の効果のいずれか1つを作り出し空気に強要できる：

・君が選択した1体の中型かそれより小さいクリーチャーは筋力セーヴィング・スローに成功しなければならないか、君から離れるように5フィート押しやられる。

- 君は誰も保持しておらず、持ち運びされてもいない重さ5ポンド以下の1つのオブジェクトを動かすことのできる小さな突風を引き起こす。オブジェクトは10フィート君から離れる方向に押しやられる。これはダメージを引き起こすのに十分な力では押しやられない。
- 君は空気を使用した無害な感覚上の影響、例えば、葉が音を立てる原因、シャッターを閉める風、微風で衣類が音を立てるなど、を作り出す。

### アイス・ナイフ / Ice Knife

1レベル 召喚術

詠唱時間：アクション

距離：60フィート

構成要素：動作、物質（一滴の水か、1辺の氷）

持続時間：瞬時

効果：君は氷の破片を作り出し、射程内のクリーチャー1体にそれを投げつける。目標大して遠隔呪文攻撃を行う。ヒットした場合目標は1d10[刺突]ダメージを受ける。ヒットもしくはミスすると、破片はその後爆発する。目標と氷が爆発した点から5フィート以内の各クリーチャーは敏捷力セーヴィング・スローに成功するか、2d6[冷気]ダメージを受けなければならない。

高レベル版：2レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、1レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎に[冷気]ダメージが1d6増加する。

### イモレーション / Immolation

5レベル 力術

詠唱時間：アクション

距離：90フィート

構成要素：音声

持続時間：精神集中、最長1分

効果：君が見ることのできる射程内のクリーチャー1体を炎が飾る。目標は敏捷力セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗するとクリーチャーは7d6[火]ダメージを受け、成功したのも半分のダメージを受ける。セーブに失敗すると、呪文の持続時間の間目標は燃える。燃えている目標は、半径30フィートを明るい光で照らし、追加の30フィートを薄暗い光で照らす。目標の各ターンの終了時に、目標は再度セーヴィング・スローを行う。セーブに失敗すると3d6[火]ダメージを受け、セーブに成功すると呪文は終了する。これらの魔法の炎は、非魔法的な手段によって消火させることはできない。

この呪文に因るダメージによって目標のヒットポイントが0になった場合、目標は灰になる。

### インヴェスティチュア・オヴ・フレイム / Investiture of Flame

6レベル 変成術

詠唱時間：アクション

距離：自身

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最長10分

効果：炎が君の体中を駆け巡り、呪文の持続時間の間半径30フィートを明るい光で照らし、追加の30フィートを薄暗い光で照らす。炎は君を傷つけない。呪文が終了するまでは、君は次の利益を得る：

- 君は[火]ダメージに脆弱性を、[冷気]ダメージに抵抗を得る。
- ターン中に初めて君の周り半径5フィート以内を移動するか、5フィート以内でターンを終了させた任意のクリーチャーは1d10[火]ダメージを受ける。
- 君は選択した方向に長さ15フィート幅5フィートの火の直線を作り出すためにアクションを使用できる。直線上の各クリーチャーは敏捷力セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗するとクリーチャーは4d8[火]ダメージを受け、成功したのも半分のダメージを受ける。

### インヴェスティチュア・オヴ・アイス / Investiture of Ice

6レベル 変成術

詠唱時間：アクション

距離：自身

構成要素：音声, 動作

持続時間：精神集中、最長10分

効果：呪文が終了するまで、氷が君の体を霜で覆い、君は次の利益を得る：

- 君は[冷気]ダメージに脆弱性を、[火]ダメージに抵抗を得る。
- 君は氷や雪を作ること追加の移動なしに移動困難地形を移動できる。
- 君の周り半径10フィートの地面は凍り、君以外のクリーチャーにとって移動困難地形である。この凍った半径は君と一緒に移動する。
- 君が選択した方向に差し出した手から伸びる15フィートの円錐形の氷結の風を作り出すためにアクションを使用できる。円錐内の各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。セーブに失敗するとクリーチャーは4d6[冷気]ダメージを受け、成功したのも半分のダメージを受ける。この効果に対してのセーブに失敗したクリーチャーは君の次のターン終了時まで移動速度を半減する。

### インヴェスティチュア・オヴ・ストーン / Investiture of Stone

6レベル 変成術

詠唱時間：アクション

距離：自身

構成要素：音声, 動作

持続時間：精神集中、最長10分

効果：呪文が終了するまで、岩の破片が君の体中を駆け巡り、君は次の利益を得る：

- 君は非魔法な武器からの[殴打]、[斬撃]、[刺突]ダメージに抵抗を得る。
- 君を中心に半径15フィートの地面に小さな地震を起こすためにアクションを使用できる。他のクリーチャーは敏捷力セーヴィング・スローに成功するか伏せ状態ならなければならない。
- 君は土や石を作ること追加の移動なしに移動困難地形を移動できる。君は土や石が、まるで空気であり不安定でない状態であるかのように移動することができるが、君はそこで移動を終了することはできない。その場合、君は空いている最も近い場所に吐き出され、この呪文は終了し、君の次のターン終了時まで朦朧状態となる。

### インヴェスティチュア・オヴ・ウィンド / Investiture of Wind

6レベル 変成術

詠唱時間：アクション

距離：自身

構成要素：音声、動作

**持続時間**：精神集中、最長10分

**効果**：呪文が終了するまでは、風が君の周りを渦巻き、君は次の利益を得る：

呪文はあなたの周りの、風の渦巻きを終了し、あなたは、次のような利点を得るまで：

- 君に対する遠隔武器による攻撃は攻撃ロールに不利を得る。
- 君は飛行60フィートを得る。呪文の終了時に君がまだ飛行しているなら、何からの方法で落下を防ぐことができないかぎり落下する。
- 君から60フィート以内の君が見ることのできる点を中心に15フィート立方の旋回する風を作り出すために君の行動を使用することができる。領域内の各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。セーブに失敗するとクリーチャーは2d10[殴打]ダメージを受け、成功したのも半分のダメージを受ける。大型もしくはそれより小さいクリーチャーがセーブに失敗すると、そのクリーチャーは立方体の中心へ10フィート押しやられる。

### マイルストロム / Maelstrom

5レベル 力術

**詠唱時間**：アクション

**距離**：120フィート

**構成要素**：音声、動作、物質（漏斗の形をした紙や葉）

**持続時間**：精神集中、最長1分

**効果**：深さ5フィートの水の塊が現れ、射程内の君が見ることのできる地点を中心に30フィートの半径で旋回する。中心点は地面や水の中でなければならない。呪文が終了するまで、その領域は移動困難地形となり、自分のターンを開始するクリーチャーは筋力セーヴィング・スローに成功するか、6d6[殴打]ダメージを受け10フィート中心に引き寄せられなければならない。

### マジック・ストーン / Magic Stone

変成術の初級呪文(キャントリップ)

**詠唱時間**：1ボーナスアクション

**距離**：接触

**構成要素**：音声、動作

**持続時間**：1分

**効果**：君は1~3個の小石に触れそれらに魔法を吹き込む。君や他の誰かは小石の1つを投擲したり、スリングとして投げたりすることで遠隔呪文攻撃を行うことができる。投擲する場合、射程は60フィートとなる。小石を用いて誰かが攻撃を行った場合、攻撃を行ったものではなく、君の呪文発動能力の修正値を攻撃ロールに加える。ヒットしたら、目標に1d6+君の呪文発動能力の修正値に等しい[殴打]ダメージを与える。ヒットかミスしたら、石への呪文は終了する。

この呪文を再度唱えた場合、まだ影響を受けている小石への呪文は終了する。

### マクシミリアンズ・アースン・グラスプ / Maximilian's Earthen Grasp

2レベル 変成術

**詠唱時間**：アクション

**距離**：30フィート

**構成要素**：音声、動作、物質（土で作られた手のミニチュア）

**持続時間**：精神集中、最長1分

**効果**：射程内の君が見ることのできる地面で何も占められていない5フィート四方のスペースを選択する。圧縮した土でできた中型の手が隆起し、君が見ることのできる手から5フィート以内のクリーチャー1体を手に取る。目標は筋力セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗すると、目標は2d6[殴打]ダメージを受け、呪文の持続時間中拘束状態となる。

アクションとして、拘束状態の目標を握りつぶすことができ、目標は筋力セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗するとクリーチャーは2d6[殴打]ダメージを受け、成功したのもも半分のダメージを受ける。

抜け出すためには、拘束状態の目標は君の呪文セーブ難易度に対して筋力チェックを行う。セーブに成功した場合、目標は抜け出し、もはや手で拘束状態にされていない。アクションとして、手を異なるクリーチャーをつかませるか、射程内の異なる空いているスペースに移動させることができる。君がこのいずれかを行った場合、手は拘束状態の目標を解放する。

### メルフズ・ミニッツ・メテオ / Melf's Minute Meteors

3レベル 力術

**詠唱時間**：アクション

**距離**：自身

**構成要素**：音声、動作、物質（ビーズとして形成された硝石、硫黄、松脂）

**持続時間**：精神集中、最長10分

**効果**：君の場所に6つの小さな流星を作る。流星は呪文の持続時間の間君の周りを浮かび旋回する。呪文を発動すると一発動以降は君の各ターンのボーナスアクションをとして一流星を1つもしくは2つ費やし、君から120フィート以内の選択した場所（2箇所の場合は各地点）に向かって流星を落とす。流星は目的の地点もしくは固体の表面に到達すると爆発する。流星が爆発した地点から5フィート以内の各クリーチャーは敏捷力セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗するとクリーチャーは2d6[火]ダメージを受け、成功したのもも半分のダメージを受ける。

**高レベル版**：4レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、3レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎に作り出せる流星が2つずつ増える。

### モールド・アース / Mold Earth

変成術の初級呪文(キャントリップ)

**詠唱時間**：アクション

**距離**：30フィート

**構成要素**：動作

**持続時間**：瞬時 もしくは1時間（効果参照）

**効果**：射程内の君の見るることのできる土や石の一部で、それは5フィートの立方体に収まるこのとできる場所を選択する。次のいずれかの方法で操作できる：

- 目標が緩い地面である場合、君は瞬時にそれを掘りことができ、地面に沿って動かし、5フィート離れたところにそれを堆積するることができる。
- 君は形、色、もしくは両方を土や石に現し、単語を綴るか、イメージを作り出すか、パターンを形成する。この変化は1時間持続する。
- 君が目標とした土や石が地面にあるならば、それを移動困難地形にすることができる。あるいは、既に移動困難地形ならば、その地面を通常の地形にすることができる。この変化は1時間持続する。

君がこの呪文を複数回発動した場合、一度に動作させられる非瞬間的な効果は2種類を超えてはならず、君は効果を消すためにアクションを使用できる。

### **プライモーディアル・ワード / Primordial Ward**

6レベル 防御術

詠唱時間：アクション

距離：自身

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最長1分

効果：君は呪文の持続時間中、[酸]、[冷氣]、[火]、[雷鳴]、[電撃]ダメージに対する抵抗を持つ。

いずれかの種別のダメージを受けるとき、トリガーとなったダメージを含め、その種別のダメージに対する耐性を得るためにリアクションを使用することができる。そうしたならば、抵抗は終了し、君の次のターン終了時まで完全耐性を得る。その時点で呪文は終了する。

### **パイロテクニクス / Pyrotechnics**

2レベル 変成術

詠唱時間：アクション

距離：60フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬時

効果：射程内の君の見ることのできる炎のある場所で、それは5フィートの立方体に収まるこのとできる場所を選択する。君はその場所の火を消すことができ、花火か煙のいずれかを作り出す。

花火：目標はまばゆい色を見せながら爆発する。目標から10フィート以内の各クリーチャーは耐久力セーヴィング・スローに成功するか、次の君のターン終了時まで盲目状態となる。

煙：太く黒い煙が目標の20フィート半径から広がり周囲を移動していく。煙のある領域は重度の遮蔽を与える。煙は1分間か、強い風によって消散するまで持続する。

### **シェープ・ウォーター / Shape Water**

変成術の初級呪文(キャントリップ)

詠唱時間：アクション

距離：30フィート

構成要素：動作

持続時間：瞬時もしくは1時間（効果参照）

効果：射程内の君の見ることのできる水の場所で、それは5フィートの立方体に収まるこのとできる場所を選択する。次のいずれかの方法で操作できる：

- 君は瞬時に移動するか、そうでなければ、君が選択した任意の方向に最大5フィートまで水の流れを変える。この移動にはダメージを引き起こすのに十分な力はない。
- 君は水が単純な形に変形し、君の選択した方向へ命を吹き込む。この変化は1時間持続する。
- 君は水の色や透明度を変える。水は全体で同じように変える必要がある。この変化は1時間持続する。
- 君は水を凍結する。ただし中にクリーチャーはいないことが条件となる。水は1時間で解凍される。

君がこの呪文を複数回発動した場合、一度に動作させられる非瞬間的な効果は2種類を超えてはならず、君は効果を消すためにアクションを使用できる。

### スカイライト / Skywrite

2レベル 変成術（儀式）

詠唱時間：アクション

距離：視界

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最長1時間

効果：君が見ることのできる空の一部分に10個までの単語を書く。

あなたが見ることができる空の一部に形成するために、10ワードまで引き起こします。単語は雲でできているように見え、呪文の持続時間の間残る。呪文が終了すると単語は消散する。強い風は雲を散らし、呪文を早期に終了させることができる。

### スニロックズ・スノーボール・スォーム / Snilloc's Snowball Swarm

2レベル 力術

詠唱時間：アクション

距離：90フィート

構成要素：音声、動作、物質（氷の破片もしくは小さな白い岩の小片）

持続時間：瞬時

効果：射程内の君が選択した点から魔法の雪の突風が噴出する。その点を中心に半径5フィートの球形内の各クリーチャーは敏捷力セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗するとクリーチャーは3d6[冷気]ダメージを受け、成功したものも半分のダメージを受ける。

**高レベル版**：3レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、2レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎にダメージが1d6増加する。

### ストーム・スフィア / Storm Sphere

4レベル 力術

詠唱時間：アクション

距離：150フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最長1分

効果：射程内の選択した地点を中心に、旋回する空気の半径20フィートの球が跳ねまわる。球は呪文の持続時間の間留まる。球内の各クリーチャーは、この球が現れた時か、ここで自分のターンを終了させた時筋力セーヴィング・スローに成功するか、2d6[殴打]ダメージを受けなければならない。球のあるスペースは移動困難地形となる。

呪文が終了するまで、選択した中心から60フィート以内にいるクリーチャー1体に対して、君のそれぞれのターンに球の中心から稲妻を引き起こすために、ボーナスアクションを使用できる。遠隔呪文攻撃を行う。目標が球内にいる場合、君の攻撃ロールに有利を得る。ヒットした場合、目標は4d6[電撃]ダメージを受ける。

球から30フィート以内にいるクリーチャーは聞き耳をするための【判断力】〈知覚〉チェックに不利を得る。

**高レベル版**：5レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、4レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎にダメージが1d6増加する。

### サンダークラップ / Thunderclap

力術の初級呪文(キャントリップ)

詠唱時間：アクション

距離：自身(半径5フィート)

構成要素：動作

持続時間：瞬時

効果：100フィート離れていても聞こえる雷の音の爆発を作る。君から5フィート以内にいる君以外のクリーチャーは耐久力セーヴィング・スローを行う。クリーチャーはセーブに失敗すると1d6[電撃]ダメージを受ける。呪文のダメージが規定レベルごとに1d6増強される。5レベルで2d6、11レベルで3d6、17レベルで4d6。

### タイダル・ウェーブ / Tidal Wave

3レベル 召喚術

詠唱時間：アクション

距離：120フィート

構成要素：音声、動作、物質(一滴の水)

持続時間：瞬時

効果：君の射程内の領域に破壊するような水の波を召喚する。領域は長さ最大30フィート、幅最大10フィート、高さ最大10フィートである。領域内の各クリーチャーは敏捷力セーヴィング・スローを行わなければならない。失敗すると、クリーチャーは4d8[殴打]ダメージを受け伏せ状態となる。成功したのも半分のダメージを受けるが伏せ状態とはならない。水は地面全体すべての方向に広がり、その領域から30フィート以内の保護されていない炎全てを消火する。

### トランスミュート・ロック / Transmute Rock

5レベル 変成術

詠唱時間：アクション

距離：120フィート

構成要素：音声, 動作, 物質(土と水)

持続時間：瞬時

効果：射程内の君の見ることのできる石もしくは泥のある場所で、それは40フィートの立方体に収まることのできる場所を選択し、以下の効果を1つ選択する。

**岩を泥に変換**：領域内の任意の種類の非魔法的な岩は呪文の持続時間の間残る、岩と等しい体積の流れだす泥となる。

君が地面の領域に呪文を詠唱したならば、クリーチャーが沈んでいくのに十分な泥になる。クリーチャーが泥を移動するには、1フィートにつき4フィートの移動速度を費やさねばならず、君が呪文を詠唱した地面にいる任意の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。クリーチャーはそのターン初めてこの領域に入るか、この領域でターンを終了した場合も、このセーブを行わなければならない。セーブに失敗すると、クリーチャーは泥の中に沈み拘束状態となる。泥がないように引っ張ることで自身の拘束状態を終了するためにアクションを使用することができる。

君が天井に対して呪文を唱える場合、泥が落ちる。泥の下にいるクリーチャーは敏捷力セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗するとクリーチャーは4d8[殴打]ダメージを受け、成功したのも半分のダメージを受ける。

**泥を岩に変換**：領域内の深さ10フィート以内の非魔法的な泥もしくは流砂を呪文の持続時間の間柔らかい岩に変質する。変質した時泥の中にいるクリーチャーは敏捷力セーヴィン

グ・スローを行わなければならない。セーブに失敗すると、クリーチャーは岩によって拘束状態となる。拘束状態のクリーチャーは筋力チェック（DC20）に成功するか、周囲の岩に25ダメージを与えることで、そこから脱却を試みるためにアクションを使用することができる。セーヴィング・スローに成功すると、クリーチャーは空いている空間に安全に取り出される。

### ヴィトリアリック・スフィア / Vitriolic Sphere

4レベル 力術

詠唱時間：アクション

距離：150フィート

構成要素：音声, 動作, 物質（ジャイアントスラッグの胆汁一滴）

持続時間：瞬時

効果：君は射程内の場所を指す。そこに輝く1フィートのエメラルドの酸の球が動いていき半径20フィートに爆発が起こる。範囲内の各クリーチャーは敏捷力セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗すると、クリーチャーは10d4[酸]ダメージを受け、そのクリーチャーの次のターン終了時に5d4[酸]ダメージを受ける。成功したものの半分ダメージを受けるが、次のターン終了時のダメージは受けない。

高レベル版：5レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、4レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎にダメージが2d4増加する。

### ウォール・オヴ・サンド / Wall of Sand

3レベル 力術

詠唱時間：アクション

距離：90フィート

構成要素：音声, 動作, 物質（一握りの砂）

持続時間：精神集中、最長10分

効果：君の見ることのできる射程内の地面の上に旋回する砂の壁を召喚する。長さは30フィート、高さ10フィート、厚さ10フィートの壁を作ることができ、呪文が終了した時、壁は消える。この壁は視線は遮るが、移動を遮ることはできない。壁の中にいる間クリーチャーは盲目状態となり、1フィート移動するために3フィートの移動速度を消費する。

### ウォール・オヴ・ウォーター / Wall of Water

3レベル 力術

詠唱時間：アクション

距離：60フィート

構成要素：音声, 動作, 物質（一滴の水）

持続時間：精神集中、最長10分

効果：君が見ることのできる射程内の地面に水の壁を呼び出す。長さ最大30フィート、高さ10フィート、厚さ1フィートの壁か、直径20フィート、高さ20フィート、厚さ1フィートの環状の壁を作り出す。この壁は呪文終了時に消える。この壁があるスペースは移動困難地形となる。

壁のスペースに入る任意の遠隔武器攻撃は攻撃ロールに不利を得て、壁を通過して目標へ到達する[火]の効果による[火]ダメージは半減される。壁を通過する[冷気]ダメージを与える呪文は、それらが通過する壁のスペースは凍る（少なくとも5フィート四方部分は凍る）。各5フィート四方の凍った部分はAC 5、ヒットポイント 15を持つ。凍った部分のヒットポ

イントが0に減少すると破壊される。その部分が破壊されると、壁の水はそこを充填はしない。

### ウォーディング・ウィンド / Warding Wind

2レベル 力術

詠唱時間：アクション

距離：自身

構成要素：音声

持続時間：精神集中、最長10分

効果：強い風（風速20マイル）が君の周り半径10フィートで吹き荒れ、君が移動すると君を中心に残り続ける。この風は呪文持続時間の間持続する。風は以下の効果がある。

- この領域内の君と他のクリーチャーは耳が聞こえなくなる。
- 松明の大きさかそれより小さな大きさで、守られていない炎を消滅させる。
- この領域は君以外のクリーチャーにとって移動困難地形である。
- この風の中へもしくは外への遠隔武器による攻撃ロールに不利を得る。
- 強い風で囲い、蒸気、ガス、霧を消し去る。

### ウォータリー・スフィア / Watery Sphere

4レベル 召喚術

詠唱時間：アクション

距離：90フィート

構成要素：音声, 動作, 物質 (一滴の水滴)

持続時間：精神集中、最長1分

効果：射程内の君が見ることのできる地点に半径10フィートの水を球を召喚する。球は空中に浮遊可能であるが、地面から10フィート以上は浮かない。この球は呪文の持続時間の間残る。

球内の任意の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。セーブに成功すると、クリーチャーは球の外の空いている最も近いスペースに放り出される。超大型かそれより大きいクリーチャーはセーヴィング・スローに自動的に成功する。セーブに失敗すると、クリーチャーは水に飲み込まれてしまい、球によって拘束状態となる。クリーチャーの各ターンの終了時に拘束状態の目標は再びセーヴィング・スローを行える。

球は中型かそれより小さいクリーチャーを最大4体、もしくは大型のクリーチャーを1体まで拘束状態にしておくことができる。これらの数を越えたクリーチャーを拘束状態にした場合、既に球によって拘束状態になっているランダムなクリーチャーを排出し、5フィート以内の場所に伏せ状態となる。

アクションとして、君は球を真っ直ぐ30フィート以内まで移動できる。くぼみ、崖、その他落下した場合、地面から10フィートの高さまで安全に降下する。球によって拘束状態となっているクリーチャーと一緒に移動する。君はクリーチャーを球にぶつけ、強制的にセーヴィング・スローを行わせることができるが、1ターンに1回までしか行えない。

呪文が終了すると、球は地面に落下し、そこから30フィート以内の通常の火は消える。球により高速状態のクリーチャーは落下し、その場所で伏せ状態となる。

### ホワールウィンド / Whirlwind

7レベル 力術

詠唱時間：アクション

**距離**：300フィート

**構成要素**：音声、物質(ひと纏まりの藁)

**持続時間**：精神集中、最長1分

**効果**：君が指定した地点に旋風が吹き下ろす。旋風は半径10フィート、高さ30フィート、選択した地点を中心とする円筒形である。呪文が終了するまで、地面にそって任意の方向に30フィートまで旋風を移動させるためにアクションを使用することができる。旋風は何にも固定されておらず、誰も着ていたり持ち運んでいない中型もしくはそれより小さいオブジェクトを吸い上げる。

クリーチャーは旋風が現れた時を含む、ターン中に初めて旋風の中に入ったもしくは旋風がクリーチャーのスペースに入った時、敏捷力セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗するとクリーチャーは10d6[殴打]ダメージを受け、成功したのも半分のダメージを受ける。さらに大型かそれより小さいサイズのセーブに失敗したクリーチャーは筋力セーヴィング・スローに成功するか、呪文が終了するまで拘束状態となる。クリーチャーが旋風による拘束状態でターンを開始すると、クリーチャーが一番高いところにいる場合を除き、クリーチャーは旋風の中で5フィート上に押しやられる。拘束状態のクリーチャーは旋風で移動し、空中に留まる手段を持っていない限り、呪文終了時に落下する。

拘束状態のクリーチャーはアクションを使用して、君の呪文セーブ難易度をDCとして筋力もしくは敏捷力チェックを行える。成功した場合、クリーチャーはもはや旋風によって拘束状態になっておらず、ランダムは方向に3d6×10フィート離れたところへ放り出される。