

## 破局の“徴”

### Signs of Apocalypse

エルダー・イーヴルや定命者の下僕らはキャンペーン期間中ずっと活動を続けているが、恐怖が覚醒するか到来するか計画を始動させるなら世界だけはそれを察知する。この覚醒が“徴”として顕現する：それは物質的、魔法的、心理的にエルダー・イーヴルの存在が焼き付けられるためだ。この“徴”は存在の目的の特徴や生態を反映し、キャンペーン全体に影響を与える。しばしばそれは存在の意向に関係なく出現し(むしろ行動を阻害し)、また神々からの直接的または制限下での警告の場合もある。

## “徴”の紹介

### Identifying Signs

“徴”が出現して強度が増していくと、その効果はエルダー・イーヴルと同じかそれ以上に破壊的となる；たとえ脅威を取り除けたとしても、影響が長引けば世界を大きく変容させてしまうだろう。“徴”は広範に渡って影響を与えることから、ゲームに取り入れることで彼女らを大いに困惑させるだろう。次章以降、時間経過と共に“徴”が強度を増していく過程を一連の物語として例示する。それがついに圧倒的 - 差し迫った脅威が到来する先触れとして - になったなら、PCのレベルも最悪の効果に対応可能なまで高く成長させるべきだ。

“徴”の影響により、PCに既知の世界がどのように変容していくのかについて特徴を伝えろ(それぞれの“徴”には、君の物語を導くための出来事が記されている)。

## “徴”の識別

### Identifying Signs

普通の定命者にとって、“徴”の見た目は神秘的な現象ではない - たしかに不吉ではあるが、明白な証拠がない。鍛えられて経験を積んだ、古代の禁断の知識に耽溺しているような特定個人だけが、厳しい現実について認識できる機会を持つ。

“徴”を識別するため、キャラクターは知識判定に成功しなくてはならない。適切な知識技能は、エルダー・イーヴルの背景と目的に記される；君が設定する脅威のために適切な技能を選択しろ。判定難易度は“徴”の強度によって変化し、以下の表に従う。“徴”の強度が増加したなら、それは鮮明に変化を与える。微弱な“徴”は単に気に障る程度かもしれないが、それが増強したなら、その影響は無視できなくなる。

#### 強度 判定難易度

微弱	45
中程度	35
強力	25
圧倒的	15

この判定に成功することで、キャラクターは“徴”が凶兆であることを知る。判定が難易度を5上回るならキャラクターは“徴”の強度を知ることができ、10上回るならその効果をすべて知ることができる(エルダー・イーヴルの識別を含む)。

## “徴”の開示

### Signs Revealed

以下の“徴”はエルダー・イーヴルの接近に伴う例だ；君はこれらの内容を汲み取り、独自のものを作るのを好むかもしれない。それぞれには“徴”の強度別に4段階の効果が記されている。キャンペーンの必要に応じて、“徴”の影響を変更する方法も示唆される。

血塗られたる月

死せる太陽

奇怪なる天候

侵襲横行

安らぎを死者

束縛せる封印

歪められたる生命力

異なれる夜空

驚嘆せる繁殖

枯淡せる風

凄惨たる荒廃

Blood Moon

Dead Sun

Eerie Weather

Infestation

Restless Dead

Seal of Binding

Twisted Life

Alien Skies

Appalling Fecundity

Dry Winds

Horrid Blight



## 血塗られたる月

ブラッド・ムーン : Blood Moon

「そして月が紅く輝くとき、大地は血に染まる。その不吉なる光は、人々を狂気と憤怒に駆り立て、互いを憎悪で満たす。」

夜空に提げられた銀に輝く青白い円盤が怖ろしい色合いに変化する。当初、それは収穫月のような橙色に変わるだけだが、“徴”が明らかになるにつれ、紅色に変じていく。

### 効果 Effect :

血塗られたる月の“徴”は気分を波立たせ、生きているクリーチャーを怒りっぽく攻撃的にする。究極的に、彼らは無思慮な激情に飲み込まれる。

### 詳細 Details :

第四章の“ぞあさノ巨像群”はこの“徴”に関連付けられている。より多くの情報のために右記を参照しろ。

## “徴”：血塗られたる月

Sign : Blood Moon

血塗られたる月は気分を苛立たせ、人々を怒らせ攻撃的にさせる。

### 微弱 Faint :

すべての生きている知的なクリーチャーの「最初の態度」は1段階悪化する(PHBp71)。もしクリーチャーの態度が敵対的にまで低下するなら、その者はもっとも近くにいる生きているクリーチャーにダメージを与えるまで攻撃を行なう。その時点で、その態度は通常の「最初の態度」に逆戻りする。

### 中程度 Moderate :

「微弱」と同様だが、「最初の態度」は2段階悪化する。

### 強力 Strong :

「中程度」と同様だが、生きているクリーチャーは突如として制御不能な激情に駆られる。毎日目覚めた時点で(睡眠を必要としない場合は1日が始まった時点で)、クリーチャーは難易度10の意志セーブを行わなくてはバーバリアンの激怒状態に入る。バーバリアンと異なり、クリーチャーは他のクリーチャーを殺すか自分自身が殺されるまでこの状態は持続する。激怒状態が終了したなら、クリーチャーは(生き残ったのなら)疲労状態になる。

### 圧倒的 Overwhelming :

「強力」と同様だが、意志セーブ難易度は15に増加する。激怒状態は狂的凶暴化状態となり、【筋力】ボーナスは+4から+6に増加し、ACへのペナルティは-2から-4に悪化する；他については激怒状態と変更はない。加えて、狂的凶暴化状態のクリーチャーは全力攻撃アクションを行なうと1回の追加攻撃を行なうことができ、毎ラウンド2ポイントの非致傷ダメージを受ける。狂的凶暴化状態が終了したなら、クリーチャーは(生き残ったのなら)過労状態になる。

## 死せる太陽

デッド・サン : Dead Sun

「陽は昇ることをやめた。数時間から数日、数日から数週間を経ても、暗黒の覆いは晴れなかった。残酷な暗い冬が我らを襲い、血の温もりすら凍らせていった。」

この“徴”が現われると光は絶える。太陽は短時間しか照らず、遂に太陽が消え失せるまでに気温は急降下し、やがて世界は全き夜に陥る。

### 効果 Effect :

“徴”が強くなるにつれ、自然魔法を問わず明かりは弱くなり、太陽は昇ることはなくなる。

### 詳細 Details :

第参章の“老りらいみっく”はこの“徴”に関連付けられている。より多くの情報のために右記を参照しろ。

### 亜種 Variant :

陽が完全に昇らなく代わりに、惑星の自転が遅くなり、最終的には世界の片側のみが絶え間なく陽にさらされ、残る片側は永遠の闇に包まれるとしても良い。このような効果とした場合、暗闇側については上記のとおりになる。陽光側についてはその逆となる：自然の光源は2倍にまで到達する；日の出は早くなり、日の入りは遅くなる；[闇]呪文は抑止され[光]呪文は上記のように増強される。最終的に、惑星全体の平均気温は下降するよりも上昇する。絶え間ない闇と同じく、まぶしい光と熱は巨大災害を呼び起こし、最終的に陽光側の生命は根絶される。

## “徴”：血塗られたる月

Sign : Blood Moon

死せる太陽は、自然魔法を問わず光を抑止し、陽を昇らなくさせる。

### 微弱 Faint :

自然の光源による照明半径は通常の半分、最小でも5フィートにまで低下する(明るい明るさと薄暗い明るさの両方共)。日の出は標準より1時間遅れ、日の入りは標準より1時間早く起こる。

### 中程度 Moderate :

[闇]補足説明を持つ呪文と擬似呪文能力は強化される：それらを発動する際には《呪文持続時間延長》特技の影響を受けるが、高レベルのスロットを使うことも発動時間が延長されることもない。自然の光源からの照明半径は5フィートに低下する。日の出は標準より2時間遅れ、日の入りは2時間早く起こる。そして全世界的に平均気温が2度低下する。

### 強力 Strong :

[闇]補足説明を持つ呪文と擬似呪文能力は強化される：それらを発動する際には《呪文持続時間延長》特技と《呪文高速化》特技の影響を受けるが、高レベルのスロットを使うことも発動時間が延長されることもない。加えて[光]補足説明を持つ呪文と擬似呪文能力は、術者は難易度(20+呪文レベル)の《呪文学》判定に成功しなくては抑止され、呪文や呪文スロットは効果を発揮することなく失われる。判定に成功したとしてもその射程距離は半減し、いかなる[闇]呪文も相殺することはできない。自然の光源は明るい明るさを提供することはなくなり、薄暗い明るさのみを与える。一日で陽が昇るのは1時間のみとなり、全世界的に気温が4度低下する。

### 圧倒的 Overwhelming :

陽は昇らなくなる。[光]補足説明を持つ呪文と擬似呪文能力、および錬金術や光源を生み出す魔法のアイテムは機能を停止する。[闇]呪文は強力な“徴”と同様に強化される。平均気温はさらに10度下降し、さらに毎日1度ずつ低下する。

## 奇怪なる天候

### イアリィ・ウェザー : Eerie Weather

「何時間も空からカエルが降ってきて。翌日には当たったら死んでしまうような燃える石が降ってきたよ。次には3週間も雪が降り続いてな。次は何だと思う？」

この“徴”は強烈かつ不自然な方向に天候を変えてしまう。夏に雪が降り、冬に猛暑が襲うのは始まりにしか過ぎない。海岸線を台風が襲い、村々を破壊し、都市を水没させる；竜巻が大地を引き裂く；やがて不可思議な天候はありふれたものとなっていく。空は病的な緑色の雲で覆われ、天地の狭間には始終紫色の落雷が踊る。

#### 効果 Effect :

この“徴”が現れたなら、珍妙かつ無作為な異常気象が生み出される。“徴”の強度は、異常気象の影響範囲、期間、頻度を決定する。

#### 詳細 Details :

第五章の“れびやたん”と第拾章の“ざあごん”はこの“徴”に関連付けられている。より多くの情報のために右記を参照しろ。

#### d20 第1ロール

01-04	異常な天気	01-06	熱波
		07-12	寒波
		13-18	季節転換
		19-20	突風
05-08	荒れ模様の天気	01-04	霧
		05-16	雨／雪
		17-20	みぞれ／ひょう
09-10	嵐		砂嵐／雪嵐／雷嵐
11-14	激しい嵐	01-06	暴風
		01-07	猛吹雪
		01-08	台風
			(沿岸地帯のみ;再ロール)
		01-09	竜巻(1d12本)
15-20	奇妙な嵐	01-10	嵐+血の雨
※ レビヤタン		01-11	嵐+魚や蛙の雨
		01-12	嵐+酸の雨
		01-13	嵐+炎のひょう
15-20	粘体雨		
※ ザーゴン			

## “徴” : 奇怪なる天候

### Sign : Eerie Weather

レビヤタンの覚醒が差し迫ると、先触れとして異常気象が起こり、“印”が強大になるにつれより広範囲に影響を与えていく。

ザーゴン崇拜は神々の間に不安を掻き立て、それは奇妙な天候として顕現する。

#### 微弱 Faint :

奇怪なる天候は2週間に1度起こり、君が選択した場所の2d20平方マイルのエリアに影響を与える。効果は1d4+4時間に渡り持続する。

#### 中程度 Moderate :

奇怪なる天候は毎週1度起こり、君が選択した場所の2d100平方マイルのエリアに影響を与える。効果は1d8+2時間に渡り持続する。

#### 強力 Strong :

奇怪なる天候は毎日1度起こり、大陸全体か惑星の大規模範囲のエリアに影響を与える。効果は1d12+4時間に渡り持続する。

#### 圧倒的 Overwhelming :

奇怪なる天候は毎時1度起こり、全世界に影響を与える。効果は1d3時間に渡り持続する(発生が頻繁になるため、しばしば複数の効果が同時に起こる)。

奇怪なる天候が起こるとき、正確な効果を決定するため以下の表に従い2回d%ロールを行なえ。気象についての詳細はDMGを参照。

#### 血の雨 Blood Rain

屋外にあるすべての水はブラック・ドラゴンの《水穢し》能力のように汚染される。

#### 魚や蛙の雨 Rain of Fish or Frogs

〈聞き耳〉判定に-4の状況ペナルティを受ける。これを浴びたクリーチャーは毎ラウンド1ポイントのダメージを受ける。地面は血糊で滑りやすくなる：このエリアを通過しようとするクリーチャーは難易度10の〈平衡感覚〉判定に成功しないと移動速度が半減される。血糊は1d3時間で乾く。

#### 酸の雨 Acid Rain

これを浴びたクリーチャーと物品は毎ラウンド1ポイントの[酸]ダメージを受ける。

#### 炎のひょう Flaming Hail

〈聞き耳〉判定に-8の状況ペナルティを受ける。これを浴びたクリーチャーと物品は毎ラウンド1d6ポイントの[殴打]ダメージと1d6ポイントの[火]ダメージを受ける。1d10ラウンド毎に、燃えるひょうが無作為のマスに落下して炸裂し、20フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーに10d6ポイントの[火]ダメージを与える(難易度15の反応セーブ・半減)。爆発により地面は破片で覆われるため、移動困難地形を作り出す。

#### 粘体雨 Rain of Slime

屋外にあるすべての水はブラック・ドラゴンの《水穢し》能力のように汚染される。さらにこれを浴びたクリーチャーは難易度30の頑健セーブを行なって成功しないと粘体病に罹患する。

毎日1回、犠牲者は再セーブを行わなくてはならず、失敗する毎に【耐久力】【知力】【魅力】にそれぞれ1d6ポイントのダメージを受ける。【耐】が0以下に低下したなら汚れた粘液と化して死亡する。【知】か【魅】が0以下に低下したならウェルプ・オヴ・ザーゴンに変成される。以前の能力はすべて維持されない。これは変成前であれば、リムーヴ・ディジーズかヒール呪文で除去できる。



## 侵襲横行

### インフェステイション : Infestation

「聞こえたか？ あの嫌な音が！ ガジガジギンギン壁をかじってやがる - 鼠どもめ！ あいつらはそこら中にいやが。俺たちの息を止めるつもりなんだ！

世界中が、海の底やアンダーダークの最も暗い穴倉で生まれた不快なクリーチャーの洪水を受けて震撼する。奇怪な“徴”の拍動に合わせ、醜い怪物の軍勢が進軍する。侵襲横行は大を席卷し、通りがかったものすべてを食いつくしてしまう。

#### 効果 Effect :

侵襲横行の種別はエルダー・イーヴルの生態に依存する。異形、動物、植物、粘体、アンデッド、蟲が典型的な選択だが、魔獣、来訪者、人型生物であっても機能する。“徴”が力を増すにつれてその数は増え、遭遇の難易度も増大する。“徴”が力を増すにつれてクリーチャーはキャンペーン世界に広がり、単なる戦闘遭遇から巨大な軍勢との対峙にまで拡大する。

#### 詳細 Details :

第八章の“さあとらうす”と第九章の“歩く妖蛆”はこの“徴”に関連付けられている。より多くの情報のために右記を参照しろ。

#### 亜種 Variant :

侵襲横行は戦闘遭遇である必要がない。この役には大群が適切だ：作物を食い荒らす蝗の群れ、悪疫をもたらす無数の鼠、都市を糸で覆いつくす地這性の蜘蛛だ。

## “徴” : 侵襲横行

### Sign : Infestation

#### 第八章：“さあとらうす”

大地が蛇や蛇状クリーチャーを続々と吐き出し始める。最初の侵襲横行は通常の蛇であるが、侵襲横行が強まるにつれて混沌にして悪属性のナーガ、ヒュドラ、果てはマリリスまでが頻出するようになる。“徴”が強まるにつれ、侵襲する蛇類の姿は変異したものとなる。ある個体は多頭であるかもしれず、また内臓がむき出しであるか、頭部や尾部がないかもしれない - はたまた、始めも終わりもないとぐろの塊かもしれない。

以下の指針はPCが経験する戦闘遭遇に適用される。

#### 微弱 Faint :

毎週1回判定を行なう。侵襲横行の遭遇レベルはパーティの平均レベルより2だけ低い。

#### 中程度 Moderate :

「微弱」と同様だが、判定は毎日1回に増加する。

#### 強力 Strong :

「中程度」と同様だが、判定は1d4時間に1回ずつ行なう。遭遇レベルはパーティの平均レベルに等しい。

#### 圧倒的 Overwhelming :

判定は毎時1回に増加し、モンスターとの遭遇判定の確率が20%増加する。遭遇レベルはパーティの平均レベル+2だ。

#### 第九章：“歩く妖蛆”

オベリスクの影響下にある爬蟲島からは蟲の大群が噴き出し続けている。

以下の指針はPCが経験する戦闘遭遇に適用される。

#### 微弱 Faint :

毎週10%の確率で4体の中型モンスター・センチピードか1体のセンチピード・スウォームに遭遇する(パーティ・レベルに依存)。

#### 中程度 Moderate :

「微弱」と同様だが、判定は毎日1回となり、クリーチャーは3体のセンチピード・スウォームか6体の巨大モンスター・センチピードになる。

#### 強力 Strong :

「中程度」と同様だが、判定は1d4時間に1回となり、クリーチャーは3体のパープル・ワームか6体のルモアハズになる。

#### 圧倒的 Overwhelming :

「強力」と同様だが、判定は毎時1回となり、確率は20%増加する。

## 安らぎざる死者

### レストレス・デッド : Restless Dead

「長きに渡り、我らは悪行を楽しんできた。長きに渡り、我らは禁法を犯してきた - 今や、神々は我らから顔を背け、天界の門は堅く閉ざされた。我ら、幽冥の世界をさ迷おうぞ。」

この“徴”が現われると、生と死の境界はより曖昧なものになっていく。魂が旅立った後、肉体は腐敗しながらも幽明の狭間をさまよい続ける。

安らぎざる死者の“徴”は、当初それ自身独立して出現したゾンビやスケルトンであると人々は思う。“徴”が強くなるにつれ、アンデッド疫病は拡大していく。死体は自ら墓所から立ち上がると、かつての友や恋人を殺し、揃って足を引きずりながら死の領域へと進んでいく。

#### 効果 Effect :

この“徴”は初期段階では、数体の死者が歩き回るだけだ。死霊術魔法はより効果的になり、治癒魔法は抑止されがちになる。“徴”が強くなるにつれ、より多くの死体が立ち上がり、より強力になっていく。

#### 詳細 Details :

第3章の“あとろばず”はこの“徴”に関連付けられている。より多くの情報のために右記を参照しろ。

## “徴” : 安らぎざる死者

### Sign : Restless Dead

アトロパスの存在が天空に掛かるとき、死者は自らの墓穴から立ち上がる。

#### 微弱 Faint :

死霊術の呪文と擬似呪文能力は術者レベル+2して発動される。生きているクリーチャーが死んだなら、何もしなくても20%の確率で1d4ラウンド後にゾンビとして立ち上がる。

#### 中程度 Moderate :

「微弱」と同様だが、何もしなくても動き出す確率は40%だ。加えて、キャンペーン世界全体はディセクレイト呪文の影響下に置かれる。コンセクレイト呪文を発動することで、呪文の効果範囲内は持続時間中だけ効果を除去できる。

#### 強力 Strong :

「中程度」と同様だが、何もしなくても動き出す確率は80%だ。この“徴”が現れる前に死んだクリーチャーであっても、死体の状態に基づき、スケルトンかゾンビとして立ち上がる。加えて、キャンペーン世界全体はアンハロウ呪文の影響下に置かれる。ハロウ呪文を発動することで、呪文の効果範囲内は効果を除去できる。

すべての召喚術(治癒)呪文と類似の擬似呪文能力は、術者が難易度(20+呪文レベル)の〈呪文学〉判定に成功しないと、呪文や呪文スロットは効果を現すことなく抑止されて失われる。

#### 圧倒的 Overwhelming :

「強力」と同様だが、死んだクリーチャーは1ラウンド後に自動的にゾンビとして立ち上がる。以前に死んだクリーチャーは自動的にスケルトンかゾンビとなる。すべてのアンデッド・クリーチャーはヒット・ダイス毎に+2の追加ヒット・ポイントを得る。加えて、それらはヒット・ダイス合計の1/4に等しい退散抵抗を得る(ヒット・ダイス1-7は退散抵抗+1、8-15は退散抵抗+2、16-23は退散抵抗+3)。このボーナスはクリーチャーがすでに有する退散抵抗と累積する。

## 束縛せる封印

シール・オヴ・バインディング : Seal of Binding

「異常のものが往来を闊歩し、地獄の大穴から恐怖が噴き出す。彼らは如何にしてきたのか？ 如何にすれば去るのか？」

炎のグリフが天空を覆い、かすかな光を放つ。唐突かつ不自然な現われ方をする点を除き、それらの記号は無害なものと思われる。しかし別次元の存在や魔法的な移動を行なう者は即座にその影響を感じる。“徴”が強くなるにつれ、グリフはより濃く、より複雑になっていく。

### 効果 Effect :

束縛せる封印は定命者に次元界回廊の往来を切断することから、ほとんどの召喚術呪文と多くの占術呪文を妨げる。クレリックと信仰対象の接続は切断され、招来されたクリーチャーは現住次元界に退去せず、次元間移動は機能停止する。

### 詳細 Details :

第六章の“ぱんどありむ”と『邪悪のエッセンス』のショウストラグトはこの“徴”に関連付けられている。より多くの情報のために右記を参照しろ。

## “徴”：束縛せる封印

Sign : Seal of Binding

この“徴”は天空を覆いつくすグリフとして現れ、次元間の交信と移動に干渉する。

### 微弱 Faint :

召喚術呪文(招請、招来、瞬間移動)と占術呪文および類似した擬似呪文能力は妨害されるため、術者が難易度(20+呪文のレベル)の〈呪文学〉判定に成功しないかぎり効果を現さず、呪文または呪文スロットは失われる。加えて、バニッシュメントやディスマサルといったクリーチャーを強制的に現住次元に帰還させる呪文は自動的に失敗する。

### 中程度 Moderate :

「微弱」と同様だが、加えて招来されたクリーチャーはもはや現住次元に帰還しない。招来呪文の持続時間が終了したなら、招来クリーチャーは術者の制御下を離れる。

信仰術者は正のエネルギーの次元界や負のエネルギーの次元界から力を引き出すことが困難になり、神格と容易には交感できなくなる。信仰呪文の術者レベルは-1され、退散／威伏には判定とダメージ・ロールに-5ペナルティを受ける。

### 強力 Strong :

「中程度」と同様だが、加えて召喚術(瞬間移動)呪文と類似した擬似呪文能力は精通度や距離にかかわらず20%の確率で失敗する。呪文が失敗した場合、術者と発動の利益を受けたすべてのものは5d6ポイントのダメージを受ける。

中継界と外方次元界との連結はより希薄になる。信仰呪文の術者レベルは-2され、退散／威伏には判定とダメージ・ロールに-10ペナルティを受ける。

### 圧倒的 Overwhelming :

すべての召喚術(招請、招来、瞬間移動)は作用することなく終了する。他次元の存在と接触する占術呪文(コミュニケーションやコンタクト・アザー・プレーンなど)は失敗する。信仰術者の呪文再記憶は、呪文毎に20%の確率で失敗し、失敗したなら呪文や呪文スロットは得られない。信仰呪文の術者レベルは-4され、退散／威伏には判定とダメージ・ロールに-20ペナルティを受ける。

## 歪められたる生命力

ツイステッド・ライフ : Twisted Life

「我らはいずれの神格が我らに利益を与え、地獄の勢力に懲罰を与えたかを議論した。結果、我らは無意味な論争に時間を割くのではなく、自ら動くべきであったことを知った。現在、我らの目に入るのには愚劣な現実だけだ。」

この“徴”で最初に顕現するのは加速された治癒現象だ。しかしまもなく、生きているクリーチャーと無生物の肌は破裂して害虫を吐き出す穢れた腫瘍に覆われる。“徴”が強くなるにつれ、負傷はたちまち治癒するが、肉は盛り上がり骨は膨張し、生命体は膿み崩れる。それが頂点を極めるとき、アンデッドは最強の者と隠れ潜み得た者を除き全滅する。死者はつぶやき続ける異形を生み出し、生者は歪んだ変異体を生み出す。

### 効果 Effect :

この“徴”は汚れた正のエネルギーの波動による、全世界の生命の変成として顕現する。

### 詳細 Details :

第七章の“らくのあら”はこの“徴”に関連付けられている。より多くの情報のために右記を参照しろ。

## “徴” : 歪められたる生命力

Sign : Twisted Life

この“徴”は汚れた正のエネルギーの波動による、全世界の生命の変成として顕現する。

### 微弱 Faint :

正のエネルギーを使用するすべての呪文と効果は術者レベルが+1され、召喚術(治癒)呪文は術者レベルが+2され、アンデッド退散は1レベル高いクレリックが行なったものと見なされる。

### 中程度 Moderate :

「微弱」と同様だが、生きている目標に対して発動された召喚術(治癒)呪文はイボや斑点を作り出す。これら醜い腫瘍は【魅力】基準判定に-2のペナルティを与える。1日1回、影響を受けたクリーチャーは難易度15の頑健か意志セーブを行なうことができる；成功したなら腫瘍は取り除かれる。

この胞子は地面に落ち、岩や屋根、生きているクリーチャーに根を張り巡らす。この効果は病気(接触感染、潜伏期間1日、【耐】ダメージ1d4、難易度15)として扱うが、病気に打ち勝つためのセーヴィング・スローは2回ではなく3回成功する必要がある。病気が進むにつれて胞子は腫瘍を作り出し、感染したクリーチャーの【耐】が0以下に低下したなら破裂する。クリーチャーの死に伴い、体内から害獣虫(バット、ラット、スパイダー、ロウカストなど)からなるスウォームが、感染したクリーチャーの5ヒット・ダイス毎に1体解き放たれる(最低でも1体)。

### 強力 Strong :

「中程度」と同様だが、胞子に抵抗するためと腫瘍を取り除くためのセーヴィング・スロー難易度は20に増加する。召喚術(治癒)呪文と他の正のエネルギーを使用する呪文は、術者が〈呪文学〉判定(難易度20+呪文レベル)に成功しない限り効果を現さず抑止され、呪文や呪文スロットは失われる。

正のエネルギーの波動は肉体を癒す。1日1回、傷ついた生きているクリーチャーは《呪文威力強化》キュア・モデレット・ウーンズ呪文を受けたかのように2d8+10ヒット・ポイントを回復する。ダメージを受けていない生きているクリーチャーには代わって一時的ヒット・ポイントを与える。一時的ヒット・ポイントは最高24時間持続する。

この不自然な増殖は生きている実体を持つクリーチャーを歪めていく。1日1回、影響を受けたクリーチャーはこの効果に抵抗するため難易度20の頑健か意志セーブを行なうことができる(呪文抵抗を有するクリーチャーはそれで防ぐこともでき、また“徴”の効果が彼らの抵抗を克服しても、彼らはセーヴィング・スローを行なうことができる)。もしセーブに失敗したなら、クリーチャーのうちの1ヒット・ダイスが汚染される；この汚染はリムーヴ・カース呪文か同様の効果でのみ除去することができる(1回ですべての汚染が浄化される)。少なくとも1ヒット・ダイスが汚染されたなら、クリーチャーは【魅力】基準判定に-2ペナルティを受ける。クリーチャーのすべてのヒット・ダイスが汚染されたなら、その者は恐ろしい異形に変成される。それは暗視60フィート、【耐久力】能力値+2を得るが、【魅力】能力値-4を受ける；クリーチャーが持つその他の特性については変化しない。

### 圧倒的 Overwhelming :

「強力」と同様だが、胞子への抵抗、腫瘍の除去、汚染の除去のためのセーヴィング・スロー難易度は25だ。死亡したクリーチャーはそのヒット・ダイスに等しい日数が経過した後、上記のような異形として立ち上がる。

正のエネルギーからなる圧倒的なオーラはアンデッドにとって鬼門だ。1日1回、アンデッドはエルダー・イーヴルのヒット・ダイスの1/2に等しいクレリックによる滅却(太陽領域)の影響を受ける；【魅力】修正値はエルダー・イーヴルのものを用いる。(少なくとも地下15フィートの)地下に留まるか、厚み15フィート以上の石か金属の室内に留まりすべての出入口を封印しているなら、アンデッドはこれらの影響を免れる。



## 異なれる夜空

エイリアン・スカイズ : Alien Skies

「私は天空を眺め渡し、見知った景色を求めたが、そこにあるのは私の知らない空だけだった。すべてが奇妙で不安を誘った。私は異境の海で漂流しているかのような気分だった。」

日没の後、いつものように天空に星が煌めく - しかしそれらの様子は奇妙だ。それらは怪奇な色合いで毒々しい光を放ち、それを見つめる人々に恐怖をまき散らす。有名な星座は消え失せ、再編され、またあらぬ場所に移動している。“徴”が頂点に近づくにつれ、世界中の秘術エネルギーが歪んで行き、不安を誘うオーロラや激しい流星雨が夜空を飾る。

### 効果 Effect :

この“徴”は秘術魔法に干渉し、呪文の発動を成功させることが困難になる。呪文を発動すると“徴”は効果を歪曲させ、しばしば悲惨な結果を生み出す。

### 亜種 Variant :

もしあなたのキャンペーンにサイオニックや別種の魔法(『トウム・オヴ・マジック』のソウルメルドやトゥルーネーミングのような)が含まれるなら、この“徴”は代わってそれらを妨害するかもしれない。上記の効果を使用するか、彼女らが関係する魔法に適するように構成を変更しろ。はたまた、あなたはこの“徴”が秘術魔法ではなく、世界的に諸神格との接続を破壊することで信仰魔法を歪曲させるとしても良いだろう。

## “徴”：異なれる夜空

Sign : Alien Skies

### 微弱 Faint :

秘術呪文の発動に関連するすべての<精神集中>判定の難易度は5だけ上昇する。

### 中程度 Moderate :

「微弱」と同様だが、秘術呪文の術者レベルは-2される。キャラクターの有効術者レベルが0以下に低下するなら、すべての秘術呪文の発動ができなくなる。

### 強力 Strong :

「中程度」と同様だが、秘術呪文と擬似呪文能力は妨害されるため、術者が難易度(20+呪文のレベル)の<呪文学>判定に成功しないかぎり効果を現さず、呪文または呪文スロットは失われる。

### 圧倒的 Overwhelming :

「強力」と同様だが、“徴”は効果も歪曲する。呪文や疑似呪文能力を発動するための<呪文学>判定に成功したなら、同じ難易度で第2の<呪文学>判定を行わなくてはならない。成功したなら呪文は通常に効果を現す；そうでないなら、発動時に(DMGp146の)魔法の暴走で起きるような異常事態に見舞われる。

## 驚嘆せる繁殖力

アパオリン・フィキャンディティ: Appalling Fecundity

「農夫は自分たちが祝福を得たのだと感じた：彼らの作物は急激に成長し、女たちは健康な子供を数か月ではなく数週間で生み落とし、刈入れは豊作だったからだ。当初、生活は好調だった。しかし、成長速度は変化しなかった。たちまち巡ってくる生と死の流転は、大自然の苦悶が聞こえてくるようだった。疫病が蔓延した、虫害がすべてを覆い尽くした；苦悩の叫びは絶えることがなかった。」

成長と回復の速度が加速する。当初、作物や家畜の成長・繁殖は不自然なほど迅速で、病は一夜にして快癒する。“徴”が強まるにつれ、これら初期利益は制御不能なものとなる。果物は収穫前に蔓に実ったまま裂け、腐敗する。道や建物からは草が生えて砕いてしまう。大地から湧き出した蟲の雲は卵を産み付け、それはたちまち孵化し、疫病がその後を追う。

### 効果 Effect :

この“徴”が強まると生きている存在は成長し、成熟し、不安を感じさせる速さで死んでいく。

## “徴”：驚嘆せる繁殖力

Sign : Appalling Fecundity

### 微弱 Faint :

一般的な植物はプラント・グロウス呪文(術者レベル20)を發動したかのように早く成長する。作物は“豊穡”効果を受けるが、他の植物は“繁茂”の影響を受け空き地を食いつぶしていく。

### 中程度 Moderate :

「微弱」と同様だが、自然の成育圏はエンタングル呪文(術者レベル20)の影響を受ける。毎週1回、生きているクリーチャーは難易度10の頑健セーブを行わなくてはならず、失敗したならスードウナチュラル・テンプレートを付与される。

### 強力 Strong :

「中程度」と同様だが、生きているクリーチャーは眠る能力を喪失し、心身ともに休息を取れなくなる。肉体は疲労し、やがて精神も崩壊する。生きているクリーチャーは【耐久力】修正値に等しい日数だけ眠らずに活動することができる(最低1日)。それを超え、さらにその状態のまま【耐久力】修正値に等しい日数(再度、最低1日)が経過するまでは疲労状態になる；この期間を超えたなら疲労状態ではなく過労状態になる。この期間中の1日が終る毎に、クリーチャーは1ポイントの【判断力】ダメージを受ける。【判断力】ダメージの合計がヒット・ダイスを超えたなら、クリーチャーはインサニティ呪文の影響を受けたかのようになる。【判断力】能力値が0にまで低下したなら、クリーチャーは気絶状態になる。しかし、喪失した【判断力】は自然には回復しない。スリープ呪文かディープ・スランバー呪文が類似した効果のみが、“徴”による影響下に置いて休息時間を与えることができる。

### 圧倒的 Overwhelming :

「強力」と同様だが、肉体は恐るべき速度で成長して回復する。毎時間、すべての生きているクリーチャーは1d6ポイントの一次的ヒット・ポイントを得る。クリーチャーの一次的ヒット・ポイント合計が通常ヒット・ポイント合計を超えている場合、毎時、難易度20の頑健セーブを成功させなくてはならず、失敗したなら爆裂して血の飛沫と化する。

## 枯淡せる風

ドライ・ウインズ : Dry Winds

「北からの熱風は、空から雲を一掃した。それは河川と湖沼の水を奪い去り、大洋ですら引き下からせてしまった。」

不自然なまでに暖かな風が様々な方向から吹きつけ、“徴”が強まるにつれそれは熱くなり、すべての水分を奪い去る。

### 効果 Effect :

枯淡せる風は大地を鞭打つかのように水脈を破壊する。最終的に、風は発火点に達するほど熱くなり、世界を死の火球に変じさせる。

### 亜種 Variant :

枯淡せる風は反転して凄愴たる氾濫と化す。雲は叢雲となり、空は暗くなり、やがて世界中を天が裂けたような土砂降りが見舞う。“徴”が強度を増すにつれ、水位は記されたのと逆に低下するのではなく上昇する。全球の温度も低下する：“徴”が強力になると1d3度低下し、圧倒的になると1d6度低下する。風力も上記のように増加するが、[火]ダメージは与えない。

## “徴”：枯淡せる風

Sign : Dry Winds

### 微弱 Faint :

自然の降雨がなくなる。世界平均気温は1d3度上昇し、すべての水域と河川の水位は毎週1d4フィートずつ低下する。

### 中程度 Moderate :

微弱と同様だが、世界平均気温は1d6度上昇し、すべての水域と河川の水位は毎週1d10フィートずつ低下する。

### 強力 Strong :

中程度と同様だが、世界平均気温は2d10度上昇し、すべての水域と河川の水位は毎週1d20フィートずつ低下する。枯淡せる風は風力段階を1つ上昇させる；例えば、無風状態は微風となり、微風は強風になる。風力の影響についてはDMGを参照。

### 圧倒的 Overwhelming :

強力と同様だが、世界平均気温は4d10度上昇し、すべての水域と河川の水位は毎週1d100フィートずつ低下する。風力段階は2つ上昇する；例えば、微風は突風となる。焦熱風は文字通り炎を掻き立てる：ストロング・ウインドは毎時1d4ポイントの[火]ダメージを与え、シビア・ウインドは1d6ポイントを与え、シビアより風力が高い場合は1段階毎に追加2d6ポイントされる。

## 凄惨たる荒廃

ホーリッド・ブライト : Horrid Blight

「まさに私の目の前で、水は固まった血のように暗い色に変じた。水面に1つ、また1つと、白いものが浮かび上がってきた : 汚穢れた海により魚が死んでいるのだ。刺すような汚臭 - 空気は屠殺場のような悪臭で満ちていた。」

この“徴”は徐々にだが世界を殺していく。クリーチャーは不妊となり、もはや子を成さない。動物が病気になり死んでいく。植物は枯れるか腐り、疫病は見境なく広まり、触れるものすべてを打ち倒していく。

### 効果 Effect :

凄惨たる荒廃の“徴”は既存の病を強め、超自然的な病をもたらす。“徴”が強度を増すにつれ、疫病はすべての生命を刈り取る。

## “徴” : 凄惨たる荒廃

Sign : Horrid Blight

### 微弱 Faint :

すべての病気に抵抗するセーブ難易度は5だけ上昇する。

### 中程度 Moderate :

「微弱」と同様だが、一般的な植物は枯れる。一日の始まりに、すべての生きているクリーチャーは難易度15の頑健セーブを1回行なわなくてはならず、さもなければその日一日は不調状態となる。動物か植物のクリーチャーは難易度15の第二の頑健セーブを行ない、失敗したならその日一日は1d3ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。

### 強力 Strong :

病気に抵抗するセーブ難易度は10だけ上昇する。一日の始まりに、すべての生きているクリーチャーは難易度20の頑健セーブを1回行なわなくてはならず、さもなければその日一日は吐き気がする状態となる。セーブに成功したなら、クリーチャーは不調状態になる。クリーチャーは難易度15の第二の頑健セーブを行ない、失敗したならその日一日は1d3ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。この難易度は動物か植物であるなら20に上昇する。

### 圧倒的 Overwhelming :

病気に抵抗するセーブ難易度は20だけ上昇する。一日の始まりに、すべての生きているクリーチャーは難易度25の頑健セーブを1回行なわなくてはならず、失敗したなら1d6ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。