

サンドーナー

近頃共同体の外れに住み着いた怪しい老婆は訳の分からない品物を集め、奇怪な儀式を行っていると言われている。だが悪しき権力者が現れたとき、彼女は眼を見張るような刺の腕を見せ、悪王に挑むべき若者を鍛え上げる……

生贄を求める怪物に脅かされた村に、奇妙な放浪者が訪れる。折よくも、放浪者は怪物を討つに足る忘れられた伝承を帯びている……

紙の札を手挟み、耳慣れぬ呪言を口にしたハープリングの目が爛々と輝き始め、駆け出したかと思うとその足捌きの精妙なこと、飛び交う矢、迫る刃はいずれも自ずからハープリングを避けているように見える……

サンドーナーはその名の通り放浪者であり、都市、街、村など人々の定住地と距離を置き、それらの日常とは離れた非日常あるいは異境の知識と常識を身に帯びた存在である。その性質から、彼らは独立独歩の道を行き、時には武器を取って戦い、そして時には伝承する知識から魔術を操ることに長ける。

謎めいた放浪者

村の外れに庵を編んだ隠者はサンドーナーであるかもしれない。魔法と武術を組み合わせた奇妙な技を継承し、深淵な哲学を語る結社はサンドーナーのものなのかもしれない。決まって日暮れ頃にやってきて一夜の宿と食事を求める老人がサンドーナーということもあるだろう。サンドーナーは部外者だ。彼らはいずれも定住者たちにとっては馴染みが薄く、時には不安を掻き立てることもある。だが、一方で部外者であるがゆえに、彼らはそこに新たな知識と選択肢を齎すことがある。

昼と夜の境に現れる者

サンドーナーが定住地に姿を見せるのは夜の迫る頃が多い。これは刻限だけを指すものではない。彼らが人々の意識に上るというのは、その場所に何か常とは異なる不穏が訪れているのだ。時にはその不穏さを、サンドーナーが齎すものと誤る人々もいる。だが、サンドーナーを以て任じる者たちは、むしろそれらの不穏を取り払うためにいる。

サンドーナーは自らが平穏の昼と危険な夜との境界の上にあることを承知している。陽光の下、人々の定住地では得られず遺せない知識と力を求め伝承し、夜に蝕まれた地においてはその知識と力を松明として暗闇を打ち払う。

冒険者の体現

サンドーナーはある意味では冒険者という存在の体現とも言える。彼らは共同体の中に馴染まず、必然的に危険に満ちた非日常の側に身を浸すことになる一方、元々命を賭して冒険行に邁進する冒険者たちとは相性が良い。

変わり者が多い冒険者の中にあっては、サンドーナーの特異性は犬の眉毛が白いか黒いか程度の違いでしかない。加えてその冒険の中では、常ならぬ知識が手に入ることも多い。そのためサンドーナーの中には積極的に冒険者の一団に混じり、その鍛錬の結果を惜しむことなく使う者もいる。その同行がつかの間のものとなるか、それともサンドーナーにとっての終の棲家となるのかはその関わり方次第となる。

サンドーナーの作成

Creating A Sundowner

サンドーナーのクラスグループはエキスパート (Expert) クラスである。サンドーナーを作成するには、ヒット・ポイント、習熟、鎧訓練について以下の記載を参照のこと。

そして、サンドーナーの表からこのクラスの各レベルで得られるクラス特徴を確認されたい。

マルチクラスとサンドーナー

もし君のグループがマルチクラスのルールを使用しているなら、サンドーナーのマルチクラスに必要な情報は下記となる。**能力値の最低値** マルチクラスキャラクターとしてサンドーナークラスのレベルを得るか、既にサンドーナーでありその他のクラスのレベルを得るためには、君は【知力】能力値が13以上なければならない。

習熟 もしサンドーナーが君の開始時のクラスでなければ、君は最初のサンドーナーのレベルを得る際に、単純武器および軍用武器に対する習熟と、サンドーナーが1レベルでクラスから得ることのできる技能のうち1種類に対する習熟を得る。

鎧訓練 /Armor Training 君が最初にサンドーナーのレベルを得た際に、君はサンドーナーの鎧訓練をすべて得る。

ヒット・ポイント

ヒットダイス：サンドーナー・レベルごとに1d8

1レベル時のヒット・ポイント：8 + 【耐久力】修正値

以後のヒット・ポイント：1レベルより後のサンドーナー・レベルごとに(1d8(5) + 【耐久力】修正値)

習熟

武器：単純武器、軍用武器

道具：薬草師道具

セーヴィング・スロー：【敏捷力】、【耐久力】

技能：以下から3つ選択：〈威圧〉、〈医術〉、〈運動〉、〈隠密〉、〈軽業〉、〈看破〉、〈捜査〉、〈知覚〉、〈手先の早業〉、〈魔法学〉、〈歴史〉。

鎧訓練 /Armor Training

軽装鎧、盾

開始時の装備

1レベルキャラクターとして、君は開始時に以下の装備を持って開始するか、代わりに150gpを費やして好きな装備を選択してもよい。

・探検家パック

・(a) スタデッド・レザーまたは(b) チェイン・シャツ (要習熟)

・(a) シミターまたは(b) ロングソードと盾

・ダガー 5本

・呪文構成要素ポーチ

・旅人の服

・薬草師道具

・治療用具

・18gp

サンドーナー

レベル	習熟 ボーナス	特徴	—呪文レベルごとの呪文スロット—						
			初級呪文 習得数	準備 呪文数	1	2	3	4	5
1	+2	呪文発動、放浪者の秘法、武器体得、明暗境の掟	2	2	2	—	—	—	—
2	+2	放浪者の秘術回復、戦闘スタイル、旅の道連れ	2	3	2	—	—	—	—
3	+2	サンドーナーのサブクラス	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	特技	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	追加攻撃	2	6	4	2	—	—	—
6	+3	サブクラス特徴、戦場の術者	2	6	4	2	—	—	—
7	+3	放浪者の秘法追加	2	7	4	3	—	—	—
8	+3	特技	2	7	4	3	—	—	—
9	+4		2	9	4	3	2	—	—
10	+4	サブクラス特徴	3	9	4	3	2	—	—
11	+4	陽炎	3	10	4	3	3	—	—
12	+4	特技	3	10	4	3	3	—	—
13	+5		3	11	4	3	3	1	—
14	+5	サブクラス特徴	4	11	4	3	3	1	—
15	+5	放浪者の秘法追加	4	12	4	3	3	2	—
16	+5	特技	4	12	4	3	3	2	—
17	+6		4	14	4	3	3	3	1
18	+6	浄眼	4	14	4	3	3	3	1
19	+6	特技	4	15	4	3	3	3	2
20	+6	霊妙の秘術増幅	4	15	4	3	3	3	2

サンドーナーのクラス特徴

サンドーナーとして特定のレベルになるごとに、君は後述するクラス特徴を得る。

1レベル：呪文発動

Spellcasting

異郷を歩む放浪者たちは、自らの身を守るため、また自ら任じる務めを果たすため、古く伝えられた知識によって呪文を発動する能力を携えている。彼らが操る呪文はウィザードのものとはほぼ同一であり、彼らの成り立ちにウィザードあるいはその原型が関わっていることを示している。

初級呪文：1レベルの時点で、君はウィザード呪文リストから任意の2つの初級呪文を学ぶ。

君がサンドーナー・レベルを上昇させた時はいつでも、初級呪文のうち1つをウィザード呪文リストのまだ学んでいない初級呪文に入れ替えることができる。

また、君は10レベルと14レベルのタイミングでウィザード呪文リストから追加の初級呪文を学ぶ。

呪文スロット：君が1レベルやもっと高いレベルの呪文スロットをどれだけ得るかは『サンドーナー』表に示してある。呪文を1つ発動するには、その呪文のレベル以上のスロットを1つ消費せねばならない。たとえば君が1レベル呪文のフォッグ・クラウドを修得しており、1レベル・スロットも、2レベル・スロットも使用可能であるならば、君はどちらでも好きなほうのスロットを用いてフォッグ・クラウドを発動できる。

大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。

1レベル以上の準備呪文：君はこの特徴によって発動可能な1レベル以上の呪文を準備する。1レベルの時点では、ウィザード呪文リストから1レベルの呪文を2つ選択する。選択するのではなく、**エクスペディシャス・リトリート**呪文と**シールド**呪文を準備してもよい。

準備する呪文の数は『サンドーナー』表の準備呪文数の欄に示されているように、サンドーナー・レベルが上がるにつれて増えていく。準備呪文数が増えるたびに、君の準備している呪文の数が表の数と同じになるまでサンドーナー呪文リストから追加の呪文を選択する。選択する呪文は、君が発動可能な呪文スロットのレベルのものでなければならない。例えば、君が5レベルのサンドーナーである場合、君の準備呪文として1レベルまたは2レベルの呪文を合計で6つ、任意の組み合わせで選択することができる。

その他のサンドーナーの特徴によって、君が常に準備している呪文が提供される場合、その呪文は準備呪文数には数えられないが、それ以外のルールについてはこの特徴に従う。

準備呪文の変更：大休憩を終了するたびに、君は準備している呪文のうち1つを君が発動可能な別の呪文に変更することができる。呪文を変更するためには、少なくとも10分の瞑想が必要となる。

呪文発動能力値：君の呪文発動能力値は【知力】である。

サンドーナー呪文：君がこのサンドーナー・クラスの特徴によって準備した呪文はサンドーナー呪文として扱われる。

1レベル：放浪者の秘法

Sundowner Mystery

君は放浪者故の風変わりな知識を用い、魔法の力を呪文以外の形で役立たせることができる。

君はこの特徴によって『**賦活の呼吸法**』と『**幽玄の心法**』の2つの秘法を習得する。これらの秘法は1レベル以上の呪文スロット1つを消費することで使用できる。

秘法に持続時間がある場合、君が同じ秘法を再度使用するか、君が気絶状態になるか、君が秘法を終了させると宣言したならば、その秘法は即座に終了する。

また、君は5レベル以降、消費した呪文スロットのレベルが2レベル以上であるならば、その秘法の秘法強化の項目を適用することができるようになる。

賦活の呼吸法 /Healing breath：君はボーナス・アクションとして生命力を賦活する呼吸を行い、1d8+ 習熟ボーナスに等しい値の HP を回復する。

秘法強化：消費した呪文スロットのレベルごとに1分の間、君は君のターン開始ごとに1d8+【知力】修正値に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。

幽玄の心法 /Deep Mindset：君はボーナス・アクションとして余人の知り得ぬ精神集中法を試み、己の技量を高めることによって習熟している技能1つを選び、以降10分間その技能に習熟強化/Expertiseを得る。

秘法強化：この秘法は消費した呪文スロットのレベルごとに10分間持続する。加えて習熟した技能の代わりに習熟していない技能を選択することができ、そうしたならば持続時間中その技能に対する習熟と習熟強化を得る。

1 レベル：武器体得

Weapon Mastery

武器鍛錬によって、君は(ロングソードとダガーというように)2種類の武器の練達(Mastery)を得る。

君が大休憩を終えたときはいつでも、既に得ている練達を失い、代わりに(シミターとショートソードというように)新たに選択した武器の種類の練達を得ることができる。

1 レベル：明暗境の掟

Law of Day and Night

放浪者たちの中にも役割がある。君は以下の2つのうち、自らがどのような役割を任じるかを選ぶことができる。

黄昏の賢者 /Twilight Sage：君は定住地の中では忘れられた神秘的な知識と伝統とを重んじ、それらを伝承する役割を果たす叡智の保有者を自らに任じている。これによって以下の特徴を得る。

- ・君は〈魔法学〉に習熟する。
- ・君は放浪者の秘法として《謎めいた助言》を使用できるようになる。

謎めいた助言 /Mysterious Message：君はボーナス・アクションとして自らの知覚を啓くことで物事の間に存在する深淵な関係性を読み取ることができるようになり、以降の10分間の間に一度だけ、君を見ることができるか、または君の声を聞くことのできるクリーチャーが能力値判定、セーヴィング・スロー、攻撃ロールのいずれかを行ったとき、リアクションによってその結果に【知力】修正値を加えることができる。これによって判定の結果がACや目標値を上回った場合、そのロールは成功となる。

秘法強化：この秘法の持続時間は消費した呪文スロットのレベルごとに1時間となり、通常の効果に加えてその効果時間中一度だけ、君がなんらかの能力値判定を行う際に代わりに【知力】〈魔法学〉判定を行い、その結果を求められた能力値判定の結果とすることができるようになる。

夕闇の刃 /Dusk blade：君は刃を取って放浪者の友、あるいは冒険の仲間を生かすために戦う道を選び、苦難に耐える術を学び、異郷の知識によって思いもよらぬ呪文戦闘の技を身に着けた。これによって以下の特徴を得る。

- ・君は中装鎧の習熟を得る。

・君の最大ヒット・ポイントに常に君の【筋力】修正値(最低1)を加える。君が5レベル、9レベル、13レベル、17レベルになるごとに更に最大ヒット・ポイントに【筋力】修正値(最低1)を加える。【筋力】修正値が変化する場合、常にその現在値を加える。

・君は放浪者の秘法として《呪文撃》を使用できるようになる。

呪文撃 /Spell Strike：君はボーナス・アクションとして君の武器と自身の間にある繋がりを強め、魔法の導管とすることができるようになる。以降10分間の間、君が振るう武器が魔法の武器ではないのならその武器は魔法の武器として扱われ、君が魔法の武器による攻撃をクリーチャーにヒットさせたときはいつでもボーナス・アクションとして武器に**呪文注入**を行い(1)発動時間が1アクション以下で(2)発動時に呪文攻撃を行うサンドナー呪文1つを発動することができる。この呪文は本来の目標の代わりに君の魔法の武器による攻撃がヒットしたクリーチャーのみを目標としなければならない、トリガーとなった武器攻撃の結果を呪文攻撃ロールの結果として扱う。

秘法強化：君は1ターンに一度だけ、魔法の武器による攻撃がヒットした際にボーナス・アクションを使用せずに呪文注入を行うことができる。これによって君のターン以外にも呪文注入を行うことができる。

2 レベル：放浪者の秘術回復

Sundowner's Arcane recovery

君の学んだ特殊な瞑想法によって、君はボーナス・アクションとして瞬時に己の中にある小さな魔法の力を織り直し、使用済みの1レベル呪文スロットをすべて回復することができる。この特徴は1回使用することができ、大休憩が終了したとき、すべての使用回数を回復する。君が9レベル、17レベルに達するたび、使用回数が1回増加する。

2 レベル：戦闘スタイル

Fighting Style

君は武術鍛錬によって、以下の戦闘スタイル特技一つを得る：《片手武器戦闘》、《護衛》、《二刀流》、《防御》

2 レベル：旅の道連れ

Buddy Weapon

サンドナーは危険な放浪の間は鋼と魔法を頼みとし、魔法の絆によって特定の武器との間により深い繋がりを作り出す。

君は君の選んだ片手近接武器を旅の道連れとする魔法の儀式を学ぶ。この儀式を執り行うには10分を要する(小休憩中に執り行なえる)。その武器は儀式の間じゅう君の手の届くところになければならない。儀式を終了するときに、君は武器に触れ、絆を固める。ひとたび武器との絆を結んだなら、その武器は**旅の道連れ**となり、君にとってサンドナーの**呪文発動焦点具**として扱われ、以後君は無力状態にならない限り決して旅の道連れを落とすことはない。君は自分のターンに1回のボーナス・アクションまたは武器攻撃の一部としてその武器を呼び寄せることができる。そうしたなら、その武器はたちまち瞬間移動して君の手中に現れる。また、旅の道連れが破壊されたとしても、10分の儀式を行なうことによってすべての破片を集め、元の形を取り戻すことができる。

君は旅の道連れを同時に1つしか持つことはできず、新たな武器を旅の道連れとしたならば、既に旅の道連れであった武器との絆を断ち切らねばならない。

3 レベル：サンドナーのサブクラス

Sundowner's Subclass

君はサブクラスとしてサンドナーの信念 /Dogma を選択する。サンドナーは自らの持つ揺るぎない信念を軸に特殊な戦闘法を学び、特定のサンドナーレベルごとに新たな能力を得る。

4 レベル：特技

Feat

君は《能力値上昇》特技か、君が選択したその他の特技を得る。

5 レベル：追加攻撃

Extra Attack

君が攻撃アクションを行う時はいつでも、1 回ではなく 2 回の攻撃を行うことができる。加えて、君はこの 2 回の攻撃のうち 1 回を、初級呪文の発動に置き換えることもできる。

6 レベル：サブクラス特徴

Subclass Feature

君はサンドナーのサブクラスから特徴を得る。

6 レベル：戦闘発動

Combat Casting

秘技を学び、魔術を操るうち、君は戦闘において魔術を操る技を磨き上げていく。

君は《戦場の術者》の特技を得る。もし君が既に《戦場の術者》の特技を持っているなら、代わりに《元素の達人》の特技を得る。

7 レベル：放浪者の秘法追加

Additional Mystery

放浪者としての生活は君に危険に対処する必要があると常に教えてくれる。そのため放浪者は自らの秘法によっていくつかの危機を脱するための手段を備えている。

君は放浪者の秘法として《放浪者の厄払い》を使用できるようになる。

放浪者の厄払い /Against Misfortune：君はセーヴィング・スローに成功すれば半分のダメージですむような効果にさらされた際に、素早く危険を遠ざけるまじないを纏うことによって、その【敏捷力】セーヴィング・スローに成功すれば一切ダメージを受けず、失敗しても半分のダメージですむ。

秘法強化：【敏捷力】以外のセーヴィング・スローについても、セーヴィング・スローに成功すれば半分のダメージですむような効果に晒された際に、そのセーヴィング・スローに成功すれば一切ダメージを受けず、失敗しても半分のダメージですみ、セーヴィング・スローに失敗した場合に受けるダメージ以外の効果を受けない。

8 レベル：特技

Feat

君は《能力値上昇》特技か、君が選択したその他の特技を得る。

10 レベル：サブクラス特徴

Subclass Feature

君はサンドナーのサブクラスから特徴を得る。

11 レベル：陽炎

Unchained Haze

放浪者に伝わる神妙不可思議な歩法を学んだ君が走り出せば、その姿を捉えることは困難だ。

11 レベル以降、君が君のターンに早足アクションを行うならばいつでも、君は同じアクションの一部として回避アクションを行うことができる。

12 レベル：特技

Feat

君は《能力値上昇》特技か、君が選択したその他の特技を得る。

14 レベル：サブクラス特徴

Subclass Feature

君はサンドナーのサブクラスから特徴を得る。

15 レベル：放浪者の秘法追加

Additional Mystery

君は深遠不可思議な剣と魔法の秘奥によって自らの肉体を瞬間的に加速し、思いもよらぬ更なる一撃を繰り出す秘法を身に着けた。君は放浪者の秘法として《迅速なる刃》を使用できるようになる。

迅速なる刃 /Swift Blade：君は攻撃アクションの一部として自身の肉体を魔法的に強化して加速し、追加で 1 回の武器攻撃を行う。この秘法による追加の武器攻撃は 1 ターンに 1 回しか行えない。

秘法強化：この秘法は 10 分間持続し、使用したターンだけではなく君の各ターンごとに 1 回追加の武器攻撃を行うことができる。

16 レベル：特技

feat

君は《能力値上昇》特技か、君が選択したその他の特技を得る。

18 レベル：浄眼

Glamsight

奇怪な秘法に触れ、怪しげな魔法に親しんできた放浪者の業が、君に魔法のかたちを視る眼を与えた。

君は 60ft の**超視覚**を得る。

19 レベル：偉業の証

Epic Boon

君は偉業の証 /Epic Boon 特技を得る。

20 レベル：靈妙の秘術増幅

Mystical Arcane Boost

君は秘術の深淵に踏み込み、操る呪文を瞬間的に強大なものへと増幅する秘訣を身に宿した。

君が呪文スロットを使用して呪文を発動したならば、呪文の効果を決する際にその呪文スロットのレベルを 4 レベル高いものとして扱うことができる。この特徴は 2 回まで使用することができ、大休憩の終了時にすべての使用回数を取り戻す。

サンドナーのサブクラス

放浪は簡単なことではない。故郷もなく、安住の地もなく部外者であり続けるには確固たる意志が必要だ。

そのためサンドナーは【信念/Dogma】を必要とする。彼らはその深い渴望、ゆるぎない決意によってのみ自身が何者であるかを定義する。

信念：奇縁の調律

あらゆるものには繋がりがあるという。その繋がりに導かれ、世界を放浪するサンドナーたちがいる。彼らの多くは縁への感性を高めるため、あえて孤独な放浪の道を選ぶ。また、彼らはその縁、存在同士の繋がりの魔法によって悪縁を自らにつなぎとめ、弱者（その多くはサンドナーたちと繋がりのある者たち）に向けられた害意を引き寄せ、我が身を盾とする。彼らの多くは世界に張り巡らされた因果を辿り、そのバランスを整えることこそが使命と自らに任じている。この信念を抱く者は縁を重視するため、同じ信念に触れた者を弟子と迎え入れ、その独り立ちを助けることで知られている。この信念を礎とするサンドナーの多くは、片手に剣を携え魔法を操る戦い方からソードメイジと呼ばれる。

3 レベル：信念の呪文

信念がサンドナーの呪文を形作る。君は信念の呪文表に記載されたレベルごとに新たな呪文を習得する。これらの呪文は常に準備されているものとして扱われる。

奇縁の調律の呪文

レベル	呪文
3	シールド、チャーム・パーソン
5	サジェスチョン、ウォーディング・ボンド
9	マジック・サークル、センディング
13	ディヴィネーション、ロケート・クリーチャー
17	レジェンド・ローア、テレキネシス

3 レベル：秘術の護り手

Arcane Aegis

君は縁の美しい姿を護るため、その繋がりを肌に感じ取り、悪縁をあえて自らに結びつけて自由にはさせぬ魔法の力を紡ぎ上げた。

君は放浪者の秘法として《護りの結印》を使用できるようになる。

護りの結印/Aegis Bond: 君がイニシアチブ・ロールを行うか、君が攻撃ロールの対象になったならば、君は即座に君とその他の存在の繋がりの魔法を強めてこの秘法を使用し、魔法的な護りを身に纏うことができる。

以降 10 分間、君が片手に近接武器を持ち、もう片方の手に何も持っていない限り AC に +2 のボーナスを得る。加えてこの秘法の持続時間中、君はボーナス・アクションとして、君が見ることのできる 30ft 以内に存在するクリーチャー 1 体との間に強固な縁の束縛を作り出し、魔法的に**烙印**することができる。君によって**烙印**されたクリーチャーは常に君以外のクリーチャーへの攻撃ロールに不利を被る。君によって**烙印**されたクリーチャーがダメージ・ロールを行う際にその対象に君を含まない場合、君はリアクションとして縁の束縛を強め、そのダメージを半分（端数切り上げ）にすることができる。君が新たなクリーチャーを**烙印**したならば既に**烙印**されていたクリーチャー

の**烙印**は終了する。君によって烙印されたクリーチャーが死亡するか、他のクリーチャーによって**烙印**されるか、この秘法の持続時間が終了したならば、その**烙印**は即座に終了する。

秘法強化: 君によって**烙印**されたクリーチャーが君以外のクリーチャーにのみダメージを与えた時、君はリアクションとしてそのダメージを半分にする代わりに、リアクションによって即座にダメージを与えたクリーチャーに最も近いなものにも占められていない空間に瞬間移動し、そのクリーチャーに対して 1 回の近接武器攻撃を行うことができる。この武器攻撃は、この秘法を使用するために消費した呪文スロットのレベルごとに 1d6 の追加の「力場」ダメージを与える。

3 レベル：秘伝の構え

Ordinary Style

この信念を胸に抱くサンドナーは、自他の繋がりを感じ取って危険な攻撃を避ける戦い方を会得する。

君の AC には、【敏捷力】修正値ではなく【知力】修正値を加える。鎧によって AC に加えることのできる【敏捷力】修正値が制限される場合、【知力】修正値も同様の制限を受ける。

6 レベル：絡みつ়縁

Tangle Bond

縁の結びつきは容易には断ち切ることができない強さを持つ。君はその強靭さを魔法によって表す技を身に着けた。

君によって烙印されたクリーチャーの与えるダメージを君が半分にするか、君によって烙印されたクリーチャーが瞬間移動を行ったならば、君はそのクリーチャーを君から 5ft 以内の何者にも占められていない平面上に瞬間移動させることができる。

10 レベル：宿縁を見るもの

Fate Watcher

日々縁のゆらぎの中にあることによって、君は一度縁を結んだものの様子を造作もなく覗うことができるようになる。

君はスクライミング呪文を習得し、1 日に 1 回だけ呪文スロットを使用せずに、物質要素なしで発動することができる。加えて、君が触れたことがあるか、君によって烙印されたことのあるクリーチャーをスクライミング呪文の目標とするときはいつでも、そのクリーチャーについては手がかりとして肉体の一部を有しているものとして扱われる。

14 レベル：運命の護り手

Destined Aegis

君は縁を護る者だ。それは君が縁に運ばれた故のこと。あるべくして縁を護る君の手にかかれれば、縁はたちどころに撚り合わせられ、正される。

君が《護りの結印》によってクリーチャーを烙印するとき、1 体ではなく君が見ることのできる 30ft 以内に存在するクリーチャーのうち任意の数のクリーチャーを烙印することができる。

加えて、君によって烙印されているクリーチャーが死亡したならば、魔法を辿ってその断ち切られた縁の先を引き受け、君は《護りの結印》を使用するために消費した呪文スロットのレベルごとに 1d8 のヒット・ポイントを回復する。