

# アースフォージャー

## Earthforger/土鍛えの匠

「俺の魂に土の元素が満ちてくる」

アースフォージャーは土の元素のように強く、頑丈で、そして無慈悲だ。彼らは岩からエネルギーを引き出したり、それを敵の背後で開放して動揺を誘うことで、その力を攻防両面で顕現させることができる。

アースフォージャーは大きな力を行使できるが、その能力はさらに大きな対価で得たものだ。彼らがこの元素魔法を掴み取って理解した時、アースフォージャーは元素のクリーチャーとして再誕している。

ドワーフははるか昔に土鍛えの技術を得た。多くの賢者はドワーフがジャイアントの奴隷となっていた時にこの種族が元素の力を学ぶ第一歩を踏み出し、それはゲイレブ・ドーアという種族の誕生にも繋がった。貴金属と宝石を山の地下深くから掘り出していたドワーフの鉱夫は、長い時の中でプライモーディアルの欠片に出会い、結晶化の魔法という創世の力を得た。これらの欠片を使うと、ドワーフはより簡単に石を形成できる上、さらに悲惨な拷問にも耐えることができると気づいた。

元素の力に魅入られたドワーフの数はわからないが、彼らはその魔法で己を見失いながらも、過酷な奴隷の状態からドワーフが逃れるための叛乱においては心強い味方として充分な働きを示した。



他の種族も同じような状況で土鍛えの能力を開花させた。ゴライアス土の元素の扱い方を山の野営地を見守る石の精霊に教わった。長いことアンダーダークで暮らしていたノームのスヴァーフネブリンは、ドラウの奴隷狩りから逃れて他の敵対的人型生物を倒すために土鍛えの力を使った。旅人は定命のクリーチャーから生ける石へと変性した謎めいた隠者と出逢ったことを話す。そうなる個体は珍しいが、それでも荒野を探検する者たちは、荒涼としたそれらの土地にはいまだプライモーディアルの指紋を見ることができ、アースフォージャーと出くわす機会も多いかもしれない。

## アースフォージャーの作成

アースフォージャーは大地から力を引き出して彼らの身体能力を上昇させるだけではなく、そのエネルギーで防御力を補ったり怪我に耐えることに使うこともできる。一部のアースフォージャーは彼らの突撃が護るべき者を助けると熟考の末に決断してこの道を歩み始めた、他者の保護を誓うバトルマインドやウォーデンである。大規模な宗教が支配的な土地の場合、ナイトやウェポンマスターが彼らの学んだ戦技を補うため、アースフォージャーの魔法能力をこっそりと使うかもしれない。アースフォージャーが聖職者であることはまれだが、そのような場合、彼や彼女はメローラ、モラディン、あるいはコードのパラディンであることが多い。

ドワーフ、ゴライアス、そして山、丘、地下の環境などと関わりがある他の種族はもっとも古い土鍛えの流派を受け継いでいるが、どんな種族の者でもこの技術は学ぶことができる。アースフォージャーは高い【筋力】あるいは【耐久力】の能力値を持つ傾向があることから、これらの部分に有利な種族に多い。

## 開始特徴

土と石の力を受け入れることで君はアース・エレメンタルへと変性する。君は変性前の大きさ、姿、その他身体的な特徴はそのまま保持する。君と土との関係はざらついた肌や輝く瞳といった外見に出る。これらの身体的変化は君が扱えるようになった元素の力を示すものだ。さらに、君が求めると土はそれに応え、君の体はほとんどの攻撃でぐらつくことが無くなる。

**利益:** 君の起源は元素となる。クリーチャーの起源に関係した効果で、君は元素として扱われる。さらに、君は始原語の読み、書き、そして会話ができるようになる。君が底力を使用する時はいつでも、君は君の次のターン開始時まで、すべての防御値に+1のパワー・ボーナスを得る。

## ウルディニア

伝説によるとアンダーダークの最深部にはアースフォージャーのドワーフ一族が住み、深みに隠れた美を探し求めているという。この孤独な民はウルディニア、あるいは金削りのドワーフとして知られている。ウルディニアは元素大公ドゥマホインに祝福され、他のどのような定命の者もとどり着かない坑道の不思議な金属の鉱脈に彼らの力を使う。ウルディニアは強力な戦士ではないが、彼らは優秀な職人で、すべてのドワーフ随一の金属職人である。彼らはアンダーダークの悪の種族をこれっぽっちも愛しておらず、時々案内人や斥候になって地上の探検家を助ける。

君はさらにストーン・パノプリアのパワーを得る。

**ストーン・パノプリア** アースフォージャー/攻撃  
Stone Panoply/巖の武器

大地をひと打ち、近くの岩と土を浴びると君は石の甲羅によるわれる。

**[遭遇毎]◆[元素]、[武器]**

**標準アクション** 近接範囲・爆発 1

**前提条件:**使用者は地面に接触していなければならない。

**目標:**爆発内のクリーチャーすべて

**攻撃:**(もっとも高い【能力値】修正値)対 AC

**ヒット:**1[W]+(もっとも高い【能力値】修正値)ダメージ。

11レベル:2[W]+(もっとも高い【能力値】修正値)ダメージ。

21レベル:3[W]+(もっとも高い【能力値】修正値)ダメージ。

**効果:**使用者の次のターン終了時まで、使用者は減速状態となり、使用者は1+(使用者のレベルの半分)等しいすべてのダメージに対する抵抗を得る。

## 追加特徴

**5レベル特徴:**君に満ちる土のエネルギーは危険な環境、病気、その他似た危険から君を守る。それは君が敵への怒りを爆発させそのエネルギーに命じると大地が応える素晴らしいものである。

**利益:**君は(持久力)判定に+2のボーナスを得る。また、君がストーン・パノプリアを使用した時、その爆発は遭遇終了時まで区域を作成する。区域内は地渡りを持たない敵に対して移動困難地形となる。

**10レベル特徴:**君と土の元素との結びつきは君自身が立つ場所に君を根づかせ、山のように不動であることを可能にする。

**利益:**君が地面に接触している間、引き寄せ、押しやり、あるいは横滑りの効果を受けた時、君はその強制移動を1マス分減らすことができる。

## オプション・パワー

土の元素はその道に打ち込んだわずかな者にだけその秘密を明かす。闘法、意志、そして集中が“元素の渾沌”からの土魔法をもぎ取って君の望む形に顕現させる。君は土の元素を受け入れるという重要な一歩を踏み出してエレメンタルとして変性したが、それは第一歩でしか無い。君が与えられた機会を完全なものとするために、君は自身の多くを土の真の力を操るために捧げなければならない。

**2レベル汎用パワー:**土の元素は君の足下で共鳴する。アースフォージャーは元素の力をその環境から引き出し、地面と接触している間その身体的能力を増大させる。このパワーの使用は効果中君の肌が石のようになるなど、外見を若干変化させるかもしれない。

**アースフォージャーズ・マイト** アースフォージャー/汎用/2  
Earthforger's Might/アースフォージャーの力

君は足下の石たちから身体的能力を増大させる力を引き出す。

**[一日毎]◆[元素]**

**マイナー・アクション** 使用者

**前提条件:**使用者は地面に接触していなければならない。

**効果:**遭遇終了時、あるいは使用者が地面から離れるまで、使用者は近接ダメージ・ロールおよび【筋力】判定に+2のパワー・ボーナスを得る。

11レベル:+4のパワー・ボーナス。

21レベル:+6のパワー・ボーナス。

**6レベル汎用パワー:**土の元素は君により多くその秘密を示す。今の君なら簡単に瓦礫や破片を簡単に踏み越え、さらには岩塊の中を通り抜けることさえ可能だ。

**アースフォージャーズ・パッセージ** アースフォージャー/汎用/6  
Earthfoger's Passage/アースフォージャーの道行き

土や石、瓦礫や破片、それらの土は君の道行きに合わせて避ける。

**[遭遇毎]◆[元素]**

**移動アクション** 使用者

**効果:**使用者はその移動速度分まで移動する。この移動で、使用者は地渡りを持ち、土や石を位相移動で通り抜けることができる。

**10レベル汎用パワー:**君が操る元素の力は君という存在の隅々にまで行き渡った。それは君の精神、君の筋力、そして君の頑強さの一部である。君がトレモロ・ステップを使い、その力を土へ滲み渡らせると、衝撃が生じて敵を阻み君の間間は守りを固める。

**トレモロ・ステップ** アースフォージャー/汎用/10  
Tremor Step/震脚

土は君の周りで震え、敵の足下を危うくして味方に活力を与える土のエネルギーを吹き込む。

**[一日毎]◆[オーラ]、[元素]**

**マイナー・アクション** 使用者

**前提条件:**使用者は地面に接触していなければならない。

**効果:**使用者は使用者の次のターン終了時あるいは地面から離れるまでオーラ・2を発動する。オーラ内の地面は地渡りを持たない敵に対して移動困難地形となる。

**維持・マイナー:**オーラは使用者の次のターン終了時まで維持され、使用者あるいは味方1体は使用者のレベルの半分に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。