

能力値と技能 10 +0 筋力 <運動> 耐久力 |14| + 2|

<持久力> +4 11 +0 敏捷力 <軽業>

+2 +2 +2 <隠密> <盗賊>

18 +4 知力 <魔法学> +9 +9 <歴史> <宗教>

判断力 14 +2 <地下探検> <治療> <看破> <自然> <知覚>

10 +0 魅力度 <はったり> <交渉>

<威圧> <事情通>

防御値 AC

13 頑健

反応

15 意志

イニシアチブ | 移動速度(マス数) +0

通常

共通語、始原語

ヒット・ポイント

24

+2

·日の回復力使用回数

スタッフ、クロース・アーマー、冒険者キット、呪文書、

その他の能力

力術の初級魔道士:

君が[秘術]か[力術]パワーの ダメージ・ロールを行う際、 君は1の目の出たダイスのう ち1つだけを再ロールし、 新しい結果を用いる。

《装具練達:スタッフ》

《なんでも屋》

攻撃パワー

スタッフ

標準アクション 近接武器 近接基礎攻整 攻撃: 1d20 + 2 対 AC 目標:クリーチャー1体

ヒット: 1d8 + 0 ダメージ。

マジック・ミサイル 無限回

標準アクション 遠隔・20

目標:クリーチャー1体 効果:6点の[力場]ダメージ。

特殊:このパワーは遠隔基礎攻撃として使用できる。

アーク・ライトニング

遠隔・20 標準アクション 目標:クリーチャー1体または2体 攻撃: 1d20 + 4 対 "反応"

ヒット: (1d6 + 5) の[電撃]ダメージ。

フリージング・バースト

標準アクション 遠隔範囲・爆発1・10マス以内

目標:爆発内のクリーチャーすべて 攻撃: 1d20 + 4 対 "反応"

ヒット: (1d6 + 5)の[冷気]ダメージ、使用者は目標を

1マス横滑りさせることができる。

バーニング・ハンズ

漕遇毎

近接範囲・噴射5 標準アクション

目標: 噴射内のクリーチャーすべて

攻撃: 1d20 + 4 対 "反応"

ヒット:(2d6 + 5)の[火]ダメージ。 ミス:半減ダメージ。

ファウンテン・オヴ・フレイム 一日毎

標準アクション 遠隔範囲・爆発1・10マス以内

目標:爆発内の敵すべて

攻撃: 1d20 + 4 対 "反応"

ヒット:(3d8 + 5)の[火]ダメージ。 ミス:半減ダメージ。 効果:爆発の範囲内に、この遭遇の終了時まで持続する区 域が作り出される。この区域に入るか、この区域内で自分 のターンを終了した敵は、5の[火]ダメージを受ける。1体 の敵が1ターンに2回以上このダメージを受けることはない。

汎用パワー

ヒロイック・エフォート 遭遇毎

アクション不要

使用者

トリガー:使用者が1回の攻撃ロールをミスするか、1回 のセーヴィング・スローに失敗する

効果:使用者はトリガーとなった攻撃ロールまたはセー ヴィング・スローに+4の種族ボーナスを得る。

底力 漕遇毎

標準アクション

効果:使用者は回復力を1回分消費して、ヒット・ポイ ントを回復力値ぶん回復し、次の使用者のターンの開始 時まですべての防御値に+2のボーナスを得る。

使用者

ライト

無限回

マイナー・アクション 遠隔・5

目標:物体1つまたは何ものにも占められていないマス1つ 効果:目標はこの遭遇が終了するか、または使用者が このパワーをもう1回使用するまで、"明るい"明るさの 光を放つ。この光は目標の場所および目標から4マス以 内のすべてのマスを照らす。この光はフリー・アクショ ンで消すことができる。

ゴースト・サウンド

無限回

標準アクション

遠隔·10

目標:物体1つまたは何ものにも占められていないマス1つ 効果:使用者は、ささやき声ほどに小さな音から怒号や戦闘の ような大きな音まで、好きな音を目標から発生させる。使用者 は剣がぶつかり合う音、鎧のきしむ音、石をこする音など、話 し声以外の任意の音を発生させることができる。また、使用者 がささやき声を発した場合、目標に隣接するマスにいるクリー チャーだけに使用者の声が届くようにすることもできる。

サジェスチョン 遭遇缶

フリー・アクション

使用者

トリガー:使用者が<交渉>判定を行う。

効果:使用者は代わりに<魔法学>判定を行い、この判定の 結果を<交渉>判定の結果を決めるために用いる。

Illustration by EmrahEmasli