

# DUNGEONS & DRAGONS

## ENCOUNTERS

### メギス

人間 ウィザード(力術のメイジ)/レベル3 無属性 テーマ:レネゲイド・レッドウィザード

「改心したとかどうとかじゃなくて、俺にも生活があるんだよ!」

能力値と技能		防衛値
筋力	10 +0	AC 16
<運動>	+1	頑健 12
耐久力	10 +0	反応 16
<持久力>	+1	意志 17
敏捷力	12 +1	イニシアチブ 移動速度(マス数)
<軽業>	+2	+6 6
<隠密>	+2	視覚
<盗賊>	+2	通常
知力	18 +4	言語
<魔法学>	+10	共通語、巨人語
<歴史>	+10	
<宗教>	+10	
判断力	13 +3	ヒット・ポイント
<地下探検>	+4	(重傷値14)
<治療>	+4	28
<看破>	+9	
<自然>	+4	
<知覚>	+4	
魅力度	10 +0	一日の回復力使用回数 (回復力値 7)
<はったり>	+1	
<交渉>	+6	
<威圧>	+1	
<事情通>	+1	

装備品

シマール・クロス・アーマー+1、スタッフ・オヴ・ミサイル・マスタリイ+1、リーディング・スペクタクルズ、ボーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ、ダガー (1)、スリング、呪文書、標準冒険者キット、592gp

その他の能力

#### 力術の初級魔道士：

[秘術]か[力術]パワーのダメージ・ロールを行う際、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。

#### 《スタッフ練達》：

スタッフによる近接攻撃の間合いが2となる。

#### メイジの呪文書：

大休憩毎に、遭遇毎攻撃パワー、一日毎攻撃パワー、汎用パワーを選んで準備することができる。

#### シマール・アーマー：

機会攻撃を誘発することなく遠隔攻撃や遠隔範囲攻撃を行える。

#### リーディング・スペクタクルズ：

どのような言語でも読むことができる。

特技 (効果は適用済み)

《スタッフ練達》《イニシアチブ強化》

《秘術の使い魔：フクロウ》



#### スタッフ・オヴ・ミサイル・マスタリイ

クリティカル:+1d6

特性:マジック・ミサイルのダメージに+1のアイテムボーナス  
攻撃パワー◆一日毎 フリー・アクション

効果:マジック・ミサイルを使用する際にこのパワーを使用する。その攻撃は1体あるいは2体のクリーチャーを目標にできる。ただしどの目標も互いに5マス内の距離にいないなければならない。



#### ミカ(アウル)

使い魔

感覚:夜目 移動速度:2, 飛行6(ホバリング)

恒常的利益:アウルの助言:使用者が<看破>判定か<知覚>判定を行う際には結果に+1d4する。

能動時利益:アウルの眼:使用者は1回の標準アクションとして、次の自分のターンの終了時まで、使い魔の両目を通じて物を見ることができる。使い魔を通じて呪文の発動や攻撃を行うことはできない。

アクション  
ポイント

## 攻撃パワー

### スタッフ

無限回

標準アクション 近接武器(間合2) 近接基礎攻撃  
目標: クリーチャー1体 攻撃: 1d20 + 5 対 AC  
ヒット: 1d8 + 1 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 遠隔基礎攻撃  
目標: クリーチャー1体 効果: 8点の[力場]ダメージ。

### アーク・ライトニング

無限回

標準アクション 遠隔・20  
目標: クリーチャー1体または2体 攻撃: 1d20 + 7 対“反応”  
ヒット: (1d6 + 5) の[電撃]ダメージ。

### バーニング・ハンズ

遭遇毎

標準アクション 近接範囲・噴射5  
目標: 噴射内のクリーチャーすべて 攻撃: 1d20 + 6 対“反応”  
ヒット: (2d6 + 5) の[火]ダメージ ミス: 半減ダメージ

### ピニオニング・ヴォータックス

遭遇毎

標準アクション 遠隔・10  
目標: クリーチャー1体 攻撃: 1d20 + 7 対“頑健”  
ヒット: (2d6 + 5) ダメージ。目標を垂直方向に2マス  
横滑りさせ、目標の次のターン開始時まで上空に留める  
; 目標は上空にいる間、幻惑状態 及び 動けない状態

### アストラル・ワズプ

遭遇毎

標準アクション 遠隔・10  
目標: クリーチャー1体 攻撃: 1d20 + 7 対“頑健”  
ヒット: (1d10+5)ダメージ

### ブリスフル・イグノランス

遭遇毎

標準アクション 遠隔範囲・爆発2・10マス以内  
目標: 爆発内のクリーチャーすべて  
効果: 使用者の次のターンの終了時まで、すべての目標は減速状態になり、機会アクションと即応アクションを行えない。

### スリープ

一日毎

標準アクション 遠隔範囲・爆発2・10マス以内  
目標: 爆発内のクリーチャーすべて  
攻撃: 1d20 + 7 対“意志”  
ヒット: 目標は減速状態になる(セーブ・終了)。  
セーブ失敗・1回目: 目標は減速状態の代わりに気絶状態になる(セーブ・終了)  
ミス: 目標は減速状態になる(セーブ・終了)

## ローリング・サンダー

一日毎

標準アクション 遠隔範囲・10  
1次目標: クリーチャー1体または2体  
攻撃: 1d20 + 対“反応”  
ヒット: (3d6+5)の[雷鳴]ダメージ。使用者は1次目標を3マス横滑りさせる。  
効果: 1次目標それぞれの接断面内の1マスに雷球を創造する。すべての雷球は使用者の次のターンの終了時まで持続し、2次攻撃を行える可能性がある。  
機会アクション 近接・1  
2次目標: トリガーとなったクリーチャー  
2次攻撃: 1d20 + 7 対“反応” ヒット: [雷鳴]5ダメージ  
維持・マイナー: すべての雷球が持続する

## 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

遭遇毎

標準アクション 使用者  
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。

### インスタント・フレンズ

一日毎

標準アクション 遠隔・10  
効果: 目標は1回のセーヴィング・スローを行なう。目標のレベルが使用者以上なら、このセーブには+5ボーナスがつく。目標のレベルが使用者未満であるか、レベルを持たないなら、このセーブに-5ペナルティがつく。セーブが成功した場合、このパワーは何の効果も発揮しない。目標のレベルが使用者以上なら、目標は使用者が自分にこのパワーを使用したことに気づく。そうでない場合、目標はこのパワーを使われたことに気づかない。セーブが失敗した場合、目標は1d4時間の間、使用者を信頼できる友人とみなすようになる。目標は使用者のあらゆる質問に正直に答え、目標自身の生命や財産を危険に晒さない範囲で可能な限り使用者を援助する。目標がこの効果を受けている間、使用者は目標に対する〈はったり〉判定に+5パワー・ボーナスを得る。  
使用者またはその味方が、目標または目標の味方を攻撃したなら、この効果は終了する。効果が終了した後、目標は使用者がこのパワーを目標に使用したことを覚えていない。

## 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、**「明るく」**明さの光を放つ。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。

## メイジ・ハンド

無限回

マイナー・アクション 遠隔・5  
効果: 射程内の何ものにも占められていないマス1つに、宙に浮かぶおぼろげな手を1つ創造する。この手は使用者の次のターンが終了するか、または使用者がこのパワーをもう1回使用するまで持続する。このパワーを使用した時点で使用者が手に物体を持っていたら、この手はその物体を背負い袋、ポーチ、鞆などの入れ物にしまいかき込み、同時に使用者が運搬しているか自分の体のどこかに身につけていた物体1つを使用者の手中に移動させることができる。この手が持続している間、使用者は以下のアクションを行なうことができる。  
**マイナー・アクション:** この手は重さ20ポンド以下の物体を持ち上げたり、操作したりすることができる。この手は2つ以上の物体を持つことができない。  
**移動アクション:** この手は、持っている物体と共に、任意の方向に5マスまで移動する。  
**フリー・アクション:** この手は持っていた物体を落とす。  
**維持・マイナー:** この手は使用者の次のターンの終了時まで持続する。

## サジェスチョン

遭遇毎

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。

## フロート

一日毎

マイナー・アクション 使用者  
効果: 遭遇の終了時か、使用者が着地するまで、地上から6インチ浮かび上がり、移動に関するペナルティと、地形による制限を無視し、重みをトリガーとする震を作動させることはなくなり、震動感知によって察知されることもない。また、〈隠密〉判定に+3のボーナスを得る。裂け目や落し穴を渡るためにこのパワーを使うことはできない。試みたなら通常通りに落下する。