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	
	0 +0 +1
耐久力 10	0+0
<持久力>	+1
敏捷力12 <軽業>12	2 +1 +2
<隠密> <盗賊>	+2 +2
	8 +4 +10
<魔法子> <歴史> <宗教>	+10 +10
	3 +3
	+4
<看破>	+9
<自然>	1+4
<知覚>	+4
 魅力度 10	+4 0 +0
<u>魅力度</u> 1(<はったり>	+4 0 +0 +1
 魅力度 10	+4 0 +0

防御値	
AC	16
頑健	12
反応	16
意志	17
イニシアチブ 移動速 +6 6	度(マス数)

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。

シマーリング・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。

《スタッフ練達》《イニシアチブ強化》

28

诵常

共通語、巨人語

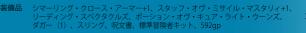
(重傷値14)

ヒット・ポイント

特技 (効果は適用済み)

《秘術の使い魔:フクロウ》

一日の回復力使用回数 (回復力値 7)







スタッフ・オヴ・ミサイル・マスタリィ

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

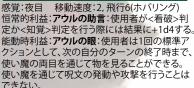
効果:マジック・ミサイルを使用する際にこのパワーを 使用する。その攻撃は1体あるいは2体のクリーチャー

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

いなければならない。

ミカ(アウル)

使い魔



攻撃パワー

スタッフ 標準アクション

無限回

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敵面内の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。

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

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

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、このセーヴには+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、このセーヴに-5ペナルティがつく。 セーヴが成功した場合、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。 セーヴが失敗した場合、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 この効果を被っている間、使用者は目標に対するくはっ 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。 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。

メイジ・ハンド

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なら、この手 はその物体を背負い袋、ポーチ、鞘などの入れ物にしま いこみ、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

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

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罠を作 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。 裂け目や落とし穴を渡るためにこのパワーを使うことは できない。試みたならば通常通りに落下する。

ヒット: 1d8 + 1 ダメージ。 マジック・ミサイル

目標:クリーチャー1体

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。

近接武器(間合2) 近接基礎攻整

攻撃: 1d20 + 5 対 AC

アーク・ライトニング

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 + 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

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・ヴォーテックス 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・ワスプ 遭遇毎 遠隔・10 標準アクション

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

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。

スリーブ

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(セーヴ・終了)。

セーヴ失敗・1回目:目標は減速状態の代わりに気絶状 態になる(セーヴ・終了)

ミス:目標は減速状態になる(セーヴ・終了)

ローリング・サンダー 標準アクション

機会アクション 近接・1

遠隔・20

標準アクション