

WORLDWIDE DUNGEONS & DRAGONS

GAME DAY DMG II IN JAPAN

タワー

ウォーフォージド アーティフィサー / レベル 6 / 秩序にして善

“こちらに任せろ! 私なら直せる!”

能力値	修正値	防御値	イニシアチブ	修得済み技能
筋力	13 +4	AC 21	+0	〈地下探検〉 +11
耐久力	18 +7	頑健 19	移動速度 (マス数) 6	〈治療〉 +11
敏捷	10 +3	反応 18	視界 通常	〈盗賊〉 +8
知力	18 +7	意志 17	言語 共通語	〈魔法学〉 +12
判断力	12 +4			〈歴史〉 +12
魅力	10 +0			

ヒットポイント 60
(重傷 30)

底力

回復力 15

装備品

ロッド・オヴ・エレメンタル・シールドイング +2 タングルフット・バッグ × 2
マジック・レザー・アーマー +2 クロスボウ、ボルト
ディスク・オヴ・エナジー・レジスタンス +1 標準冒険者キット

そのほかの装備



近接基礎攻撃

標準 / 近接武器 / 無限回

必要条件 メイス; +6 対 AC; 1d8 + 1 ダメージ。

遠隔基礎攻撃

標準 / 遠隔武器 / 無限回

必要条件 クロスボウ; 遠隔 15/30; +5 対 AC; 1d8 ダメージ; 装填・マイナー。

スタティック・ショック

標準 / 近接または遠隔 5 / 無限回

+10 対 反応; 1d8 + 6 の[電撃]ダメージ。また、目標が使用者の次のターンの終了時より前の段階で行なう次の攻撃は、ダメージ・ロールに-4のペナルティをこうむる。

サンダリング・アーマー

標準 / 近接範囲・爆発 10 / 無限回

1次目標: 君が爆発の範囲内にいる味方1人は、君の次のターンの終了時までACに+1のパワー・ボーナスを得る。さらに君は以下の攻撃を2次目標に1回行なう。2次目標: 爆発の範囲内の、1次目標に隣接しているクリーチャー1体; +10 対 頑健; 1d8 + 6 [雷鳴]ダメージ。また君は2次目標を1次目標から遠ざけるように1マス押しやる。

ウォーフォージド・リゾルヴ

マイナー / 使用者 / 遭遇毎

君は一時的hp11を得、継続的ダメージを与える効果1つに対してセーヴィング・スローを行なうことができる。君が重傷であるなら、君はさらに6hpを回復する。

キュアラティヴ・アドミクスチャー

マイナー / 近接範囲・爆発 5 / 遭遇毎

ヒーリング・インフュージョン: 君が爆発の範囲内にいる味方1人は、目標の回復力値+3のhpを回復し、君は封呪を1つ消費する。

レジスティヴ・フォーミュラ

マイナー / 近接範囲・爆発 5 / 遭遇毎

ヒーリング・インフュージョン: 君が爆発の範囲内にいる味方1人は、遭遇が終了するまでACに+1のパワー・ボーナスを得、君は封呪を1つ消費する。目標は1回のフリー・アクションとして上記のボーナスを終了させ、自分の回復力値+4の一時的ヒット・ポイントを得ることができる。

シールドディング・キューブ

標準 / 遠隔 10 / 遭遇毎

+10 対 反応; 1d8 + 6 [力場]ダメージ。君の次のターンの終了時まで、君の味方は目標に隣接している限りACに+1のパワー・ボーナスを得る。

ライトニング・スフィア

標準 / 遠隔範囲・爆発 1・10 マス以内 / 遭遇毎

爆発の範囲内にいる敵すべて; +10 対 頑健; 1d8 + 6 [電撃]ダメージ。また君の次のターンの終了時まで目標は戦術的優位を与える。

スウィフト・メンダー

マイナー / 遠隔 5 / 遭遇毎

使用者または味方1人は1回のセーヴィング・スローを行なう。

ライフトラッピング・ダーツ

標準 / 遠隔 10 / 一日毎

+10 対 反応; 2d10+6ダメージ。君から10マス以内にいる味方1人が一時的ヒット・ポイント10を得る。ミス; 半減ダメージ。君から10マス以内の味方1人が一時的ヒット・ポイント5を得る。

アイスバウンド・シジリ

マイナー / 近接・接触 / 一日毎

遭遇の終了時まで、目標とした1つの武器が装具による攻撃は、追加で[冷気]ダメージ4を与える。目標を武器が装具として使う者はクリーチャーへの攻撃ヒット時に、1回のフリー・アクションとして効果を終了させ、攻撃対象を動けない状態にする(セーブ・終了)。

コロウシヴ・シジリ

マイナー / 近接・接触 / 一日毎

目標とした武器1つは遭遇の終了時まで、目標を武器に使って行なう攻撃で継続的[酸]ダメージ5を与える(セーブ・終了)。目標を武器として振るう者は、目標を1体のクリーチャーに攻撃をヒットさせた時点で1回のフリー・アクションとして上記の効果を終了させ、そのクリーチャーのACに-4のペナルティを与えることができる。

ロッド・オブ・エレメンタル・シールドディング +2

クリティカル時+2d6

一日毎 / フリー; トリガー: このロッドを用いた[装具]パワーを敵1体にヒットさせる。効果: 君の次のターンの終了時まで、君と君に隣接している味方全員が、[酸]、[電撃]、[火]、[冷気]のいずれか(使用者が選択)に対して抵抗9を得る。

ディスク・オブ・エナジー・レジスタンス +1

装着型パーツ

一日毎 / 即応・対応: トリガー: 君が[光輝]、[精神]、[電撃]、[火]、[雷鳴]、[力場]いずれかの攻撃をヒットされる。効果: 君はこの遭遇の終了時までトリガーのダメージ種別1つに対する抵抗5を得る。

タングルフット・バッグ

錬金術アイテム

標準アクション: 遠隔5 / 10、+10 対 反応の攻撃を行なう。ヒットしたら、目標は次の使用者のターンの終了時まで動けない状態になる。その後、そのクリーチャーは次の自分のターンの終了時まで減速状態となる。

そのほかの能力

ウォーフォージドの頑健さ: 君は継続的ダメージに対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。また、死亡セーヴィング・スローを行なう際には、ダイスの目と目出10とで、良い方の数字を使うことができる。

エネルギー増強: 小休みに、君は1つの武器または装具に予備エネルギーを吹き込む。このエネルギーはエネルギー自体が消費されるか君が次に取る大休憩の終了まで持続する。その武器または装具の使用者は、1回の攻撃ロールを行なったあとに1回のフリー・アクションで予備エネルギーを消費し、その攻撃ロールに+2のボーナスを得られる。マイルストーンに達するごとに使用が1回追加されるが、この方法で1つの武器または装具の威力を増強できるのは1日1回に限られる。

エネルギー付与: 小休みに、君は魔法のアイテムが持つ一日毎パワーを再チャージする。マイルストーンに達するごとに使用が1回追加されるが、この方法で1つのアイテムを再チャージできるのは1日1回に限られる。

秘術による回復: マジック・アイテムの一日毎パワーを使うたびに、一時的ヒット・ポイント3を得る。

ヒーリング・インフュージョン: 君は、キュアラティヴ・アドミクスチャー、レジスティヴ・フォーミュラのいずれかに消費できる^{*}癒しの封呪を2つ所持している。消費してしまった癒しの封呪^{*}は、小休憩のあいだに君または味方1人の回復力1回ぶんを使って補充することができる。

《衛生兵》: 君は瀕死状態の者に対して(1回の標準アクションでなく)1回のマイナー・アクションで応急手当を施し、安定化させることができる。

* 簡潔にするため、いくつかのキャラクターの選択は、このキャラクター・シートに記載していない。

Use the Character Builder
to create and modify this character!
See www.wizards.com/dnd/insider
for more information.

All trademarks are property of Wizards of the Coast LLC.
©2009 Wizards. Illustration by Dave Allsop.

Localization by HobbyJAPAN