



ロスウィン

ノームの女性 バード (サマー・ライマー)
レベル 11 善属性



日本語版
D&D Game Day PHB2

「それは世界すべてを歌う曲、私はそれを名づけられる。」

能力	数値	修正値 +1/2Lv		
【筋力】	9	+ 4	アーマー・クラス	26
【耐久力】	14	+ 7	頑健防御値	21
【敏捷力】	12	+ 6	反応防御値	26
【知力】	20	+ 10	意志防御値	25
【判断力】	12	+ 6	イニシアチブ	+ 6
【魅力】	21	+ 10	移動速度 (マス目)	4

ヒット・ポイント：76

回復力値 19

底力の使用
(底力の使用は遭遇ごとに 1 回)

重傷：38

1 日の回復力使用回数 9

現在のヒット・ポイント

現在の回復力使用回数

基本攻撃名	攻撃ボーナス	ダメージ	範囲／属性
ショート・ソード	+ 7 対 AC	1d6 - 1	-
マジック・ショートボウ + 2	+ 10 対 AC	1d8 + 3	装填：フリーアクション 15 / 30 マス

特技

《語学の才》、《装具熟達 (ワンド)》、《なんでも屋》、《契約の参入者 (フェイの契約)》、《秘術の参入者》、《伝説級防御》
《時を得た快復》：君が底力を使用するか、防御専念アクションを行なう際、君は 1 回のセーヴィング・スローを行なうことができる。

技能 (リストに記載されない技能の技能修正値は + 8)

受動〈看破〉	21
受動〈知覚〉	19
〈隠密〉	+ 11
〈看破〉	+ 11
〈交渉〉	+ 15
〈事情通〉	+ 15
〈知覚〉	+ 9
〈治療〉	+ 11
〈はったり〉	+ 15
〈魔法学〉	+ 17

種族およびクラスの特徴

いたずら者の眼力：[幻] に対するセーヴィング・スローに + 5 の種族ボーナスを得る。
音のいたずら：初級呪文ゴースト・サウンドを使用できる(シート裏を参照)。
とっさの隠れ身：イニシアチブ判定をロールする際に遮蔽または視認困難を得ているなら、〈隠密〉判定を行なうことができる。成功すれば存在を気付かれずにすむ。
フェイド・アウェイ：(フェイド・アウェイを使用できる。シート裏を参照)。
智の徳：1 ラウンドに 1 回、君から 10 マス数以内の味方 1 体への敵の攻撃がミスした際、君は 1 回のフリー・アクションとしてその味方を 1 マス横滑りさせることができる。
ソング・オヴ・レスト：小休憩で回復力を消費する場合に、+ 5 ポイント追加で回復する。
フェイス：アクションポイントを消費する際、君自身か、あるいは君の隣接マスにいるキャラクター 1 体を、5 マスだけ、フリーアクションでテレポートさせる。
言語：共通語、エルフ語、神界語、奈落語、竜語
視覚：夜目

注釈：いくつかの種族とクラスの特徴は、すでにキャラクターの数値の中に加算されており、シートの上で別記はされない。

装備 マジック・ワンド + 3、マジック・ブライドメイル・アーマー + 3 (技能判定ペナルティ - 1)、マジック・ショートボウ + 2、エルヴン・クローク + 3、ブーツ・オブ・ダンシング、ショート・ソード、矢筒と矢 20 本、バックパック、携帯用寝具、火打ち石と打ち金、ベルト・ポーチ、陽光棒 × 2、10 日分の保存食、麻のロープ 50 フィート、水袋。

パワー

無限回パワー

ミスディレクテッド・マーク バード／攻撃／1

Misdirected Mark / 誤導マーク

君は自分の秘術攻撃をごまかし、敵に君の味方の1人からの攻撃であったと思い込ませる。

[無限回] ◆ [装具]、[秘術]

標準アクション 遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：+14対“反応”

ヒット：1d8 + 8ダメージ、さらに目標は使用者の次のターンの終了時まで、使用者から5マス以内にいる味方の1人によってマークされる。

ヴィジャス・モックリイ バード／攻撃／1

Vicious Mockery / 悪意ある嘲り

君は敵に対して、ひどくさげ辱を述べ立てた。バードの魔法をつむぎあげ、敵を見境のない怒りに駆り立てるのだ。

[無限回] ◆ [精神]、[装具]、[秘術]、[魅了]

標準アクション 遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：+14対“意志”

ヒット：1d6 + 8の[精神]ダメージ。また目標は使用者の次のターンの終了時まで攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。

ゴースト・サウンド ノーム／種族パワー

Ghost Sound / 幻の音

君のウィंक1つで、どこか近くの場所から幻の音が聞こえてくる。

[無限回] ◆ [秘術]、[幻]

標準アクション 遠隔・10

目標：物体1つまたは占有されていないマス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に大きな音まで、好きな音を目標から発生させる。使用者はベルが鳴る音、剣を振る音、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。

遭遇毎パワー

フェイド・アウェイ ノーム／種族パワー

Fade Away / 幻のごとく消える

君は敵の攻撃にあわせて姿を消す。

[遭遇毎] ◆ [幻]

即応・対応 使用者

トリガー：使用者がダメージを受ける

効果：使用者は、攻撃を行なうか次の自分のターンが終了するまでの間、不可視になる。

マジェスティック・ワード バード・クラス特徴

Majestic Word / 靈感の言葉

君は超自然的な靈感に満ちた言葉をつぶやき、仲間の体力を回復し、傷などたいしたものではないと思込ませる。

[遭遇毎] (特殊) ◆ [回復]、[秘術]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発10

目標：使用者または爆発の範囲内の味方1人

効果：目標は1回分の回復力を消費し、加えて2d6 + 10ヒット・ポイントを追加で回復することができる。さらに使用者は目標を1マス横滑りさせる。

特殊：このパワーは1回の遭遇につき2回使用できるが、1ラウンドには1回しか使用できない。

ワーズ・オヴ・フレンドシップ バード・クラス特徴

Words of Friendship / 友愛の言葉

君は自分の言葉に秘術の力を込め、単純なスピーチを抗い難い演説へと変える。

[遭遇毎] ◆ [秘術]

マイナー・アクション 使用者

効果：使用者は自分の次のターンの終了時までに行なう次の1回の〈交渉〉判定に+5のパワー・ボーナスを得る。

アイバイト ウォーロック (フェイ) / 攻撃 / 1

Eyebite / 魔眼

君が敵を睨みつけると、君の眼は一瞬だけまばゆく輝く。敵は君の精神的な攻撃に身をよじり、君は敵の視界から消えうせる。

[遭遇毎] ◆ [精神]、[装具]、[秘術]、[魅了]

標準アクション 遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：+14対“意志”

ヒット：1d6 + 8[精神]ダメージ。使用者の次のターンの開始時まで、使用者は目標に対して不可視状態となる。

サンダーウェイヴ ウィザード / 攻撃 / 1

Thunderwave / 雷鳴波

むちを鳴らすような音と共に音波が炸裂し、敵をその場から追いつてる。

[遭遇毎] ◆ [装具]、[秘術]、[雷鳴]

標準アクション 近接範囲・噴射3

目標：噴射の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃：+14対“頑健”

ヒット：1d6 + 8[雷鳴]ダメージ。使用者は目標を2マスだけ押しやる。

ファスト・フレンズ バード / 攻撃 / 1

Fast Friends / とっさの友

君は偽りの友誼を誦い、敵を夢想の中へと迷い込ませる。

[遭遇毎] ◆ [装具]、[秘術]、[魅了]

標準アクション 遠隔・5

目標：クリーチャー1体

攻撃：+14対“意志”

ヒット：使用者自身か味方1人を選ぶこと。使用者の次のターンの終了時までか、あるいは使用者か使用者の味方の1人が目標を攻撃するまで、目標はそのキャラクターを攻撃することができない。

インペリング・フォース バード / 攻撃 / 3

Impelling Force / 駆り立てる力

力場の矢が敵を襲い、君の仲間の一人の隣へと押しやる。

[遭遇毎] ◆ [装具]、[秘術]、[力場]

標準アクション 遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：+14対“頑健”

ヒット：1d10 + 8[力場]ダメージ、また使用者は目標を、使用者の味方の1人に隣接するマスへと5マス横滑りさせる。

アンラック バード/攻撃/7

Unluck / 不運

君は宿命の頌歌であったものを弄ぶ。逆さに唱えることで、運命の織物を歪めることができるのだ。

[遭遇毎] ◆ [死霊], [装具], [秘術]

標準アクション 遠隔・5

目標: クリーチャー 1 体

攻撃: +14 対“反応”

ヒット: 1d8 + 8[死霊] ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、目標が次に攻撃ロールを行なった際、使用者は d20 をロールし、目標のロールと自分のロールとを入れ替えることができる。さらに使用者から 5 マス以内にいる味方 1 体を選ぶこと。使用者の次のターンの終了時まで、その味方が次に目標を攻撃した際、使用者は d20 をロールし、その味方のロールと自分のロールとを入れ替えることができる。

イリュースリ・イレイシュア バード/汎用/10

Illusory Erasure / 幻の消失

君の魔法の歌はすぐさま味方 1 人の姿を消し、その味方は敵に忍び寄るチャンスを得る。

[遭遇毎] ◆ [秘術], [幻]

マイナー・アクション 遠隔・10

目標: 味方 1 人

効果: 目標は使用者の次のターンの終了時まで不可視となる。また、使用者は目標を 2 マス横滑りさせる。

ソング・オヴ・ザ・クイーンズ・プロテクション

サマー・ライマー/攻撃/11

Song of the Queen's Protection / 女王の守りの歌

君は不思議な性質を持ったメロディを口ずさむ。それは敵の知覚を襲うと共に、君の味方の輪郭を鬼火がぼやけさせる。

[遭遇毎] ◆ [精神], [装具], [秘術]

標準アクション 遠隔・10

目標: クリーチャー 1 体

攻撃: +14 対“意志”

ヒット: 2d10 + 8[精神] ダメージ。また使用者の次のターンの終了までに使用者から 10 マス以内にいた味方はみな視認困難を得る。この視認困難は各自の次のターンの終了時まで持続する。

一日毎パワー

ステアリング・シャウト バード/攻撃/1

Stirring Shout / 心奮わせる叫び

君の怒りの叫びは敵の心に突き刺さる。君の味方がその敵を討つたびに、その敵の弱さがその味方の強さ引き出していく。

[一日毎] ◆ [回復], [精神], [装具], [秘術]

標準アクション 遠隔・10

目標: クリーチャー 1 体

攻撃: +14 対“意志”

ヒット: 2d6 + 8[精神] ダメージ。

効果: その遭遇の終了時まで、味方の 1 人がその目標にヒットした時点で、その味方は 10 ヒット・ポイントを回復する。

ソング・オヴ・ディフェンス バード/汎用/2

Song of Defense / 守りの歌

君は戦いの賛歌を一節となえ、君の魔法は攻撃を受け止める味方の力を高める。

[一日毎] ◆ [区域], [秘術]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発 5

効果: この爆発は使用者の次のターンの終了時まで持続する、力付ける歌の区域を作り出す。使用者が移動すると、この区域も使用者を中心として移動する。この区域内にいる間、味方は全員、AC に +1 のパワー・ボーナスを得る。

維持・マイナー: 区域が持続する。

ソング・オヴ・ディスコード バード/攻撃/5

Song of Discord / 不和の歌

君は敵の 1 体に不信を抱かせ、同士討ちを引き起こす。

[一日毎] ◆ [装具], [秘術], [魅了]

標準アクション 遠隔・10

目標: クリーチャー 1 体

攻撃: +14 対“意志”

ヒット: 目標は使用者の次のターンの終了時まで支配状態となる。

効果: 目標は 1 回のフリー・アクションとして、使用者の選んだ 1 体の敵に対して 1 回の基礎攻撃を行なう。

アレグロ バード/汎用/6

Allegro / 急速調

君はせわしないリズムを叩き出し、君と仲間は魔法によって高速に移動する。

[一日毎] ◆ [秘術]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発 10

目標: 使用者および爆発の範囲内の味方すべて

効果: 使用者は各目標を 2 マス横滑りさせる。

ヒディラス・ラフター バード/攻撃/9

Hideous Laughter / 大爆笑

君の敵はおかしくもないのに激しく笑い出す。

[一日毎] ◆ [精神], [装具], [秘術], [魅了]

標準アクション 遠隔・10

目標: クリーチャー 1 体

攻撃: +14 対“意志”

ヒット: 3d8 + 8[精神] ダメージ、また目標は機会アクションをとることができず、攻撃ロールに -2 のペナルティを受ける (セーブ・両方も終了)。

後効果: 目標は機会アクションをとることができない (セーブ・終了)。ミス: 半減ダメージ、また目標は使用者の次のターンの終了時まで機会アクションをとることができない。

アイテム

マジック・ショートボウ+2 レベル 6

基本的な魔法の武器。

クリティカル: +2d6 ダメージ

マジック・ワンド+3 レベル 11

Magic Wand / 魔法のワンド

秘術の力を伝え導くよう魔法がこめられた、基本的な魔法のワンド。

クリティカル: +3d6 ダメージ

エルヴン・クローク+3 レベル 12

Elven Cloak / エルフの外套

この渦巻く木の葉からなる外套はエルフの伝統に従って作られており、君の隠密能力を高めてくれる。

特性: 隠密の技能判定に +3 のボーナス。

ブーツ・オブ・ダンシング レベル 11

Boots of Dancing / 舞踏のブーツ

この華やかなブーツは、君の身を翻し、危険から飛び出させてくれる。

特性: 反応防御値に +1 のボーナス (適用済み)。

特性: 使用者は幻惑状態になっても敵に戦術的優位を与えない。

パワー ([一日毎]): マイナーアクション。使用者は、次の自分のターンの終了まで、軽業および運動の技能判定に +5 のパワー・ボーナスを得る。