



アルテア・ギルドリーフ



日本語版
D&D Game Day 2008

エラドリンの女性 ウィザード レベル 1 無属性

「問題は、あなたが私の呪文を避ける位置にいるかどうかよ。」

能力	数値	修正値		
【筋力】	10	+ 0	アーマー・クラス	14
【耐久力】	13	+ 1	頑健防御値	11
【敏捷力】	14	+ 2	反応防御値	14
【知力】	18	+ 4	意志防御値	15
【判断力】	14	+ 2	イニシアチブ	+ 2
【魅力】	11	+ 0	移動速度 (マス目)	6
ヒット・ポイント：23		回復力値 5	底力の使用 <input type="checkbox"/>	
重傷：11		1 日の回復力使用回数 7	(底力の使用は遭遇ごとに 1 回)	

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
ダガー	+ 3 対 AC (投擲には+ 5)	1d4 (投擲では 1d4+2)	5 マス (通常) / 10 マス (最大)
マジック・ミサイル	+ 4 対 “反応”	2d4 + 4	20 マス

特技

《技能修得》：〈隠密〉 (計算済み)

技能

受動〈看破〉	17
受動〈知覚〉	12
〈運動〉	+ 0
〈隠密〉	+ 7
〈軽業〉	+ 2
〈看破〉	+ 7
〈自然〉	+ 9
〈宗教〉	+ 9
〈知覚〉	+ 2
〈魔法学〉	+ 11
〈歴史〉	+ 11

呪文 (秘術・パワー)

シートの裏側を参照。

種族およびクラスの特徴

エラドリンの意志：[魅了] 効果に対するセーブに + 5 の種族ボーナスを得る。

フェイ起源：君はクリーチャーの起源に関わる効果に関してはフェイ起源とみなされる。

トランス：1 日に 4 時間のトランスを行なうことで、他の種族が 6 時間の大休憩で得ると同一の利益を得られる。トランスの間、君は周囲の状況に普段どおり注意を払っており、近付く敵やその他のできごとには通常通り気がつく。

フェイ・ステップ (裏面を参照)

秘術装具体得：オーブ・オヴ・インポジッション

1 回の遭遇につき一度、フリーアクションで、君が投射した呪文の効果に対してクリーチャー 1 体が行うセーヴィングスローに、- 2 のペナルティーを与える

初級呪文 (裏面を参照)

《儀式修得者》 (儀式を使うことができる)

呪文書 (裏面を参照)

言語：共通語、エルフ語

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

ダガー× 3、オーブ、呪文書、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。

呪文（秘術・パワー）

君のパワーは呪文と呼ばれる。そのパワーが秘術に由来するからだ。君がパワーを行使する時は通常、君は手にオーブ（装具）を持っているけれども、それは必須ではない。

君はまた呪文書を所有している。君が冒険を開始する時と、大休憩ごとに、2つの一日毎の呪文のうちの1つを選び、準備する。

無限回パワー

ゴースト・サウンド Ghost Sound / 幻の音 ウィザード・初級呪文
君のウイं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。

マジック・ミサイル Magic Missile / 魔法の矢 ウィザード / 攻撃 / 1

君は敵めがけて力場製の銀色の矢を放つ。

[無限回] ◆ [装具]、[秘術]、[力場]

標準アクション 遠隔・20

目標：クリーチャー1体

攻撃：+4対“反応”

成功：2d4 + 4の[力場]ダメージ。

特殊：このパワーは遠隔基礎攻撃として扱われる。なんらかのパワーが使用者に1回の遠隔基礎攻撃を行なわせる際にも、使用者はこのパワーを使用することができる。

ライト Light / 光

ウィザード / 初級呪文

君が手を一振りすると、君の杖の先端（あるいは他の物体や場所）に明るい光がともる。

[無限回] ◆ [秘術]

マイナー・アクション 遠隔・5

目標：物体1つまたは占有されていないマス1つ

効果：使用者は目標に明るい光を放たせる。この光は目標のマスおよび目標から4マス以内のすべてのマスを照らす。この光は5分間持続する。この光はフリー・アクションで消すことができる。

特殊：使用者は同時に複数のライトを稼動させておくことはできない。新たな光を作ると、使用者がそれまでに作った光は消えてしまう。

メイジ・ハンド Mage Hand / 魔道士の手 ウィザード / 初級呪文

君が近くの物体にむけてちょっとした身振りをすると、空中におぼろげな手が現れてその物体を宙に持ち上げ、君の意のままに動かす。

[無限回] ◆ [創造]、[秘術]

マイナー・アクション 遠隔・5

効果：使用者は射程内の占有されていないマス1つに、宙に浮かぶおぼろげな手を創造する。この手は隣接するマスにある重さ20ポンド以下の物体1つを持ち上げたり、5マスまで移動させたり、操作したりすることができる。このパワーを使用した時点で使用者がその物体を手を持っていたなら、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。

使用者は1回の移動アクションとしてこの手を5マスまで移動させることができる。また、1回のフリー・アクションとして、この手が持っている物体を落とさせることができ、1回のマイナー・アクションとして別の物体を拾わせたり操作させたりすることができる。

維持・マイナー：使用者はこの手をいつまでも維持することができる。

特殊：使用者は同時に複数の手を稼動させておくことはできない。

サンダーウェイヴ Thunderwave / 雷鳴波 ウィザード / 攻撃 / 1

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たてる。

[無限回] ◆ [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：+4対“頑健”

成功：1d6 + 4の[雷鳴]ダメージ。使用者は目標を2マスだけ押しやる。

遭遇毎パワー

フェイ・ステップ Fey Step / フェイの一飛び エラドリン・種族パワー
ただの一步で、君はその場から消え失せ、別の場所に現れる。

[遭遇毎] ◆ [瞬間移動]

移動アクション 使用者

効果：5マスまでの瞬間移動を行なう。

瞬間移動とは、一つの地点から他の地点へと瞬時に移動することである。瞬間移動は以下のルールに従う。

視線：君は瞬間移動の終着点を見ることができねばならない。

効果線は不要：君は自分が見ることのできる終着点へは、たとえ君からそこへ効果線が通っていなかったとしても、瞬間移動することができる。

機会攻撃なし：瞬間移動は機会攻撃を誘発しない。

瞬間：瞬間移動を行なう際、君はその占めていたマス目から消え去り、即座に君が選んだ新しいマス目に現れる。君と終着点との間に存在するクリーチャー、物体、地形は君の移動を一切妨げない。

動けない状態：“動けない状態”であるからといって、瞬間移動ができなくなるわけではない。君が何らかの物理的な効果によって“動けない状態”になっている場合、君は瞬間移動によってその位置から立ち去ることができ、そうすればもはや“動けない状態”でも拘束状態でもなくなる。一方、君が肉体または精神に対する何らかの効果によって“動けない状態”になっている場合、瞬間移動自体は可能だが、瞬間移動を行なうことでその効果が終るわけではない。瞬間移動の終着点に着いてもやはり“動けない状態”のままである。

アイシー・テレイン Icy Terrain / 凍る大地 ウィザード・攻撃・1

君は氷の吐息と共に秘術の言葉を紡ぎ、地表に不確かな氷の層を生じさせて敵たちの邪魔をする。

[遭遇毎] ◆ [装具]、[秘術]、[冷氣]

標準アクション 遠隔範囲・爆発1・10マス以内

目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃：+4対“反応”

成功：1d6 + 4の[冷氣]ダメージ。目標は伏せ状態になる。

効果：このパワーの効果範囲内は、使用者の次のターンの終了時まで移動困難な地形となる。使用者はこの効果を1回のマイナー・アクションで終了させることができる。

一日毎パワー（大休憩毎に1つ選ぶこと）

アシッド・アロー Acid Arrow / 酸の矢 ウィザード・攻撃・1

緑色に光る液体がゆらめく矢となって目標に飛来し、はじけて酸のしぶきを撒き散らす。

[一日毎] ◆ [酸]、[装具]、[秘術]

標準アクション 遠隔・20

1次目標：クリーチャー1体

攻撃：+4対“反応”

成功：2d8 + 4の[酸]ダメージと継続的[酸]ダメージ5（セーブにより終了）。2次攻撃を行なう。

2次目標：1次目標に隣接するクリーチャーすべて

攻撃：+4対“反応”

成功：1d8 + 4の[酸]ダメージと継続的[酸]ダメージ5（セーブにより終了）。

失敗：半減ダメージ。1次目標に継続的[酸]ダメージ2（セーブにより終了）。2次攻撃は行なえない。

スリープ Sleep / 睡眠

ウィザード・攻撃・1

君は敵たちに自らの意志の力を及ぼし、魔法的な疲労感で押し潰そうとする。

[一日毎] ◆ [催眠]、[装具]、[秘術]

標準アクション 遠隔範囲・爆発2・20マス以内

目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃：+4対“意志”

成功：目標は減速状態となる（セーブにより終了）。このパワーに対する1回目のセーヴィング・スローに失敗した目標は気絶状態となる（セーブにより終了）。

失敗：目標は減速状態となる（セーブにより終了）。