

ドリズト・ドゥアーデン

Drizzt Do'Urden



ドラゴン誌
#386

ダンジョン誌
#171

より



ドリズト・ドゥアーデン		レベル21 単独 遊撃役
Drizzt Do'Urden		XP16,000
中型・フェイ・人型、ドラウ		
hp: 764 ;重傷値 382	イニシアチブ +19	
AC 35 ;頑健 34 ;反応 35 ;意志 32	感覚 〈知覚〉+18	
移動速度: 7	暗視	
セーヴィング・スロー: +2		
アクション・ポイント: 1		
特徴		
ブラインド・ファイター／盲目の戦士		
ドリズトに隣接している敵は、視認困難、完全視認困難、不可止による利益を失う。		
標準アクション		
④ : トウインクル／シミター [光輝]、[武器] ◆ 無限回		
攻撃: 近接・1 (クリーチャー1体); +26対AC		
ヒット: 2d8+13 ダメージ。		
クリティカル: 22 + 3d8 + 5d10 [光輝]ダメージ ミス: 7 ダメージ		
ドリズトはトウインクルのダメージ種別をフリー・アクションで[光輝]に変更することができる。		
④ : アイシングデス／シミター [冷氣]、[武器] ◆ 無限回		
攻撃: 近接・1 (クリーチャー1体); +26対AC		
ヒット: 2d8+13 ダメージ。		
クリティカル: 22 + 3d8 + 5d6 [冷氣]ダメージ ミス: 7 ダメージ		
ドリズトはアイシングデスのダメージ種別をフリー・アクションで[冷氣]に変更することができる。		
③ : タウルマリル／ロングボウ [力場]、[武器] ◆ 無限回		
攻撃: 遠隔・20/40 (クリーチャー2体); +24対“反応”		
ヒット: 2d10+9 [力場]ダメージ。		
クリティカル: 29 + 5d6 [力場]ダメージ。目標は倒れて伏せ状態になる。		
↓ : フォー・ファンク・アソールト／四つ牙の猛襲 [武器] ◆ 無限回		
必要条件: それぞれの手に1つずつ武器を持っていること。		
ドリズトは3回の近接基礎攻撃を行なう(同じ武器は2回まで)。また彼は最初の攻撃の前とそれぞれの攻撃の後に1マスずつシフトを行うことができる。すべての攻撃が終わった後、グウェンワイヴァーは1マスのシフトを行い、フリー・アクションとして1回の近接攻撃を行う。		
↓ : スパイン・オヴ・ザ・ワールド・アヴァランチ／“世界の背骨”山脈の雪崩 [武器] ◆ 再チャージ [再チャージ]		
必要条件: それぞれの手に1つずつ武器を持っていること。		
ドリズトは5回の近接基礎攻撃を行なうが、同じ目標には2回以上攻撃できない。ヒットする毎に、目標は3マス押しやられ、倒れて伏せ状態になる。さらにドリズトは3マス・シフトする。		

移動アクション	
アンディスターブド・ストライド／円滑なる歩み	
ドリズトがシフトすると、彼は1マスではなく3マスのシフトを行うことができ、かつ移動困難地形を無視する。	
マイナー・アクション	
ハンターズ・クアリー／狩人の獲物 ◆ 無限回	
ドリズトは彼に最も近い敵を、遭遇が終了するか他に“獲物”を指定するかのいずれかの間まで、“獲物”に指定する。1ラウンドに1回、ヒットしたなら、ドリズトは彼の“獲物”に3d8追加ダメージを与える。	
☞ : ダークファイアー／闇の火 ◆ 遭遇毎	
攻撃: 遠隔・10 (クリーチャー1体); +24対“反応”	
ヒット: ドリズトの次のターンの終了時まで、目標に対するすべての攻撃は戦術的優位を得る。目標は不可視や視認困難から利益を得ることができない。	
☞ : クラウド・オヴ・ダークネス／闇の雲 [区域] ◆ 遭遇毎	
範囲: 近接・爆発1	
このパワーはドリズトの次のターンの終了時まで持続する闇の[区域]をその場に作り出す。この[区域]はドリズトを除くすべてのクリーチャーの視線を阻害する。[区域]内に侵入したドリズトとグウェンワイヴァーを除くクリーチャーは盲目状態になる。	
トリガー型のアクション	
ニュートライジング・パリア／無力化の受け流し ◆ 無限回	
トリガー: 敵の近接攻撃がドリズトにヒットする。	
効果: ドリズトは1回の近接基礎攻撃を行うがヒットしても半減ダメージしか与えない。しかしヒットしたなら、目標は目標の次のターンの終了時まで弱体化状態となり、かつ戦術的優位を与えるようになる。	
技能: 〈軽業〉+22、〈地下探検〉+18、〈自然〉+18、〈隠密〉+28	
【筋】 22 (+16)	【敏】 24 (+17) 【判】 17 (+13)
【耐】 15 (+12)	【知】 15 (+12) 【魅】 13 (+11)
属性: 善	
言語: 共通語、ドワーフ語、エルブ語、ゴブリン語	
装備: +5ミスラル・チェインメール、トウインクル(シミター)、アイシングデス(シミター)、タウルマリル(ロングボウ)、+4エルヴン・クローク、グウェンワイヴァー、アンクレット・オヴ・スピード、マスク・オヴ・ディスガイズ、クウィヴァー・オヴ・アナリエル(エンドレス・クウィヴァー)、聖印(マイリーキー)	

ミスラル・アーマー	『冒険者の宝物庫』p51
エルヴン・クローク	『プレイヤーズ・ハンドブック』p250
ブーツ・オヴ・スピード	『冒険者の宝物庫』p130
(アンクレット相当品)	
ハット・オヴ・ディスガイズ	『冒険者の宝物庫』p143
(マスク相当品)	
エンドレス・クウィヴァー	『冒険者の宝物庫』p170

トゥインクル

Twinkle／煌めき

レベル25

スターカットの青いサファイアが月光に輝く時、トゥインクルは煌めくエネルギーの弧を描き、大気と肉を切り裂く。

レベル25 625,000gp

(ユニーク;このアイテムは購入やエンチャント・マジック・アイテム儀式で作り出すこともできない)

武器: シミター

強化: 攻撃ロールおよびダメージ・ロール

クリティカル: プラスの数値ごとに+1d10 [光輝]ダメージ

パワー([無限回]◆[光輝]): フリー・アクション

トゥインクルが与えるすべてのダメージは[光輝]ダメージとなる。さらにフリー・アクションを使用することで、ダメージは通常に戻る。この武器が[光輝]ダメージを与える間、それは半径5マス以内を明るく照らす。

パワー([遭遇毎]◆[光輝]): フリー・アクション

このパワーは目標のACに対する攻撃に対して使用する。攻撃は目標の反応防御値に対して行なわれる。この攻撃によるすべてのダメージは[光輝]ダメージとなる。

アイシングデス

Icingdeath／冷たき死

レベル25

霜で飾られた、ダイヤモンド製の刃で作られた銀の刀身は、鋼の扉すら容易に切り裂く。

レベル25 625,000gp

(ユニーク;このアイテムは購入やエンチャント・マジック・アイテム儀式で作り出すこともできない)

武器: シミター

強化: 攻撃ロールおよびダメージ・ロール

クリティカル: プラスの数値ごとに+1d6 [冷気]ダメージ、さらに継続的[冷気]10ダメージ(セーブ・終了)

特性: 「火」に対する抵抗30

パワー([無限回]◆[冷気]): フリー・アクション

アイシングデスが与えるすべてのダメージは[冷気]ダメージとなる。さらにフリー・アクションを使用することで、ダメージは通常に戻る。

パワー([遭遇毎]◆[冷気]): フリー・アクション

このパワーは武器がヒットした時に使用する。目標は5d8ポイントの追加[冷気]ダメージをこらむり、使用者の次のターンの終了時まで減速状態になる。



タウルマリル・ザ・ハートシーカー

Taulmaril the Heartseeker／心臓狙いのタウルマリル

レベル25

この木製の弓の精緻な仕上げは、年月を経ても損なわれることはなかった。揃いの矢筒からは銀の光を放つ矢が突き出ており、無用心な敵に射られるのを待っている。

レベル25 625,000gp

(ユニーク;このアイテムは購入やエンチャント・マジック・アイテム儀式で作り出すこともできない)

武器: ロングボウ

強化: 攻撃ロールおよびダメージ・ロール

クリティカル: プラスの数値ごとに+1d6 [力場]ダメージ、さらに目標は倒れて伏せ状態になる

特性: タウルマリルは物品に対しては2倍のダメージを与える

パワー([無限回]◆[力場],[電撃]): フリー・アクション

タウルマリルが与えるすべてのダメージは[力場]にして[電撃]ダメージとなる。さらにフリー・アクションを使用することで、ダメージは通常に戻る。

グウェンワイヴァー

Guenhwyvar

レベル21

この縞瑪瑙の小像は獐猛な豹をかたどっている。

その他の魔法のアイテム 225,000gp

(ユニーク;このアイテムは購入やエンチャント・マジック・アイテム儀式で作り出すこともできない)

パワー([一日毎]◆[創造]): 標準アクション

この小像はグウェンワイヴァー(データは下記参照)を創造するのに用いる。このパワーを使用する際、使用者はフリー・アクションで回復力を1回消費することで、創造するクリーチャーに使用者の回復力値に等しい一時的ヒット・ポイントを与えることができる。

特殊: グウェンワイヴァーは1週間に3回を超えて呼び出すことができない。

グウェンワイヴァー Guenhwyvar		レベル21	遊撃役
中型・自然・自律体			XP -
hp: 50	重傷値 25		イニシアチブ -
AC 35	頑健 33	反応 35	意志 33
		感覚 <知覚>+20	
移動速度: 8	登攀 6		夜目
特徴			
チャージング・パウンス／飛びかかり突撃			
グウェンワイヴァーが突撃によりクロー攻撃をヒットさせたなら、追加して2d8ダメージを与え、かつ目標は倒れて伏せ状態になる。			
コンバット・アドバンテージ／戦術的優位			
グウェンワイヴァーが戦術的優位を得た状態でクロー攻撃がヒットしたなら、目標は倒れて伏せ状態になる。			
オーナー・フォーティファイド／主による増強			
グウェンワイヴァー起動中、ドリットは同値のダメージを被ることで、彼女のヒット・ポイントを増加することができる。			
標準アクション			
⓪: クロー／鉤爪 ◆ 無限回			
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +26対AC			
ヒット: 2d8+9 ダメージ。グウェンワイヴァーは1マスのシフトをする。			
†: バイト／噛みつき ◆ 無限回			
必要条件: 目標が伏せ状態である(戦術的優位計算済み)			
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +28対AC			
ヒット: 2d10+10 ダメージ。目標はつかまれる。			
技能: <軽業>+22、<運動>+20、<隠密>+22			
【筋】 20(+15) 【敏】 24(+17) 【判】 20(+15)			
【耐】 15(+12) 【知】 6(+12) 【魅】 10(+10)			
属性: 無属性		言語: 共通語、エルフ語(会話不能)	

訳註: フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワーのルールについては『冒険者の宝庫』p180を参照。