防御値

クラス

クラス

10+Lv/2 能力修正值 **種族**

4

10+Lv/2 能力修正值

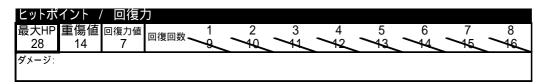
種族

アクションボイント

11

(ティーフリングのスタッフ使いウィザード)

種族: ティーフリング 性別:



	移動	速度	
通 6	常 マス	疾 8	走 マス
基本	防具	アイテム	その他
6	0		

盾

0

盾

強化 その他

その他 その他

1

合計	【敏】 Lv補正	特技	その他			_
+2	1 1				19	AC
	/sla 1 / -1				10	
	能力值					
<u> የ</u> ጀ ታገ	能力值 10	能力修正值	能力判定値 +1			頑健
筋力	10	+0	+1		13	识陡
耐久力	14	+2	+3	•		
しいシン	17	12	10			
敏捷力	13	+1	+2		45	反心
					15	
知力	18	+4	+5	1		
					-	
判断力	10	+0	+1		15	意志
田土十一	1.5					
魅力	15	+2	+3			
			- /-			

イニシアチブ

	10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
Ë	11	2				0			

特技

鎧

強化

10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
11	2		2		0			

0

特技

_	能力修止他	作生ル大	ソノス	打打人	现化		
	2		2		0		

			技能	能			
技能名	ボーナス		能力判定值	習得	防具	種族	その他
威圧	+3	【魅】	3		なし		
運動	+1	【筋】	1		0		
隠密	+4	【敏】	2		0	2	
軽業	+2	【敏】	2		0		
看破	+1	【判】	1		なし		
交涉	+3	【魅】	3		なし		
持久力	+3	【耐】	3		0		
事情通	+3	【魅】	3		なし		
自然	+6	【判】	1	5	なし		
宗教	+5	【知】	5		なし		
知覚	+1	【判】	1		なし		
地下探検	+6	【判】	1	5	なし		
治療	+1	【判】	1		なし		
盗賊	+2	【敏】	2		0		
はったり	+5	【魅】	3		なし	2	
魔法学	+10	【知】	5	5	なし		
歴史	+10	【知】	5	5	なし		
知!	覚	受動	知覚:	11	受動	看破:	11

		近接基	礎攻擊	
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
スタッフ[+1]	1マス	+4	1d6	

		遠隔基礎	攻擊	
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
マジック・ミサイル	20	+6vs反応	2d4+7	

パワーリスト			
名称	習得	アクション	回数
ゴースト・サウンド	クラス	標準	無限
プレスティディジテイション	クラス	標準	無限
メイジ・ハンド	クラス	マイナー	無限
ライト	クラス	マイナー	無限
スコーチング・バースト	クラス	標準	無限
マジック・ミサイル	クラス	標準	無限
インファーナル・ラス	種族	マイナー	遭遇
アイシー・テレイン	クラス	標準	遭遇
シールド	クラス	割込	·遭遇
ジャンプ	クラス	移動	但週
フリージング・クラウド	クラス	標準	
フレイミング・スフィアー	クラス	標準	

特技

(儀式修得者)、(地獄の業火の血統)、(鎧習熟:レザー)

種族的特徵

サイズ: 中型 移動速度: 6マス 視覚:夜目

言語: 共通語、他1つ(深淵語) 技能ボーナス: 隠密とはったり

手負い狩り 重傷の敵への攻撃に+1種族。

[火]に対する抵抗5

「インファーナル・ラス:同名の遭遇ごとパワーを得る。

クラス特徴

役割:制御役 パワー源:秘術 防御値ボーナス: 意志+2

防具習熟: クロース

武器習熟 ダガー、クォータースタッフ 武器装具:オーブ、スタッフ、ワンド

クラス技能: 魔法学。加えて看破、交渉、自然、宗教、地下探検、歴史から3つ 儀式修得者:同名特技を習得。3つの儀式を呪文書に記載。 呪文書:一日毎と汎用パワーをLv毎に2つ覚え、どちらか一方を準備できる。

初級呪文:4つの初級呪文をパワーとして習得。

防御のスタッフ: AC+1。 遭遇毎に1回、割り込みアクションとして、 1回の攻撃に対する防御値に+2のボーナスを得る。

ᇩ	11	ш
目京	$\nu -$	ル

装備品
武器: スタッフ[+1,ファイアリィ・マイト]
防具: レザーアーマー[+1]
腕 ブレイサーズof the パーフェクト・ショット
脚
手
頭
首
指輪
腰
装具 スタッフ(武器と共通)
その他 呪文書、儀式要素(ハーブ20gp、秘薬80)、ポーションofヒーリング

標準冒険者キット:背負い袋、携帯用寝具、火打ち石、ベルト・ポーチ 陽光棒×2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋

所持金: 195 gp,

適用なし

特技

《儀式修得者》: 習得した儀式を執行できます。

《地獄の業火の血統》: [火]と[恐怖]の攻撃とダメージのロールに+1 特技。

《鎧習熟:レザー》:[レザー・アーマーに習熟します。

種族特徵

手負い狩り:重傷値の敵への攻撃に+1 種族ボーナスを得ます。 [火]に対する抵抗 5。

クラス特徴

呪文書:一日毎パワーと汎用パワーを Lv 毎に 2 つずつ覚え、そのどちら かを選択して一日の冒険を開始します。また、この呪文書には儀式も記 載されています。

防御のスタッフ: AC に+1。 遭遇毎に 1回、即応・割込として 1回の攻撃に 対する防御値を+2できます。ダメージ宣言後にも適応できます。

底力 底力

[遭遇毎]

使用者 標準アクション

効果:回復を1回分消費し、ヒット・ポイントを回復する。また、次の君 のターン開始時まで、全ての防御値に+2 のボーナスを得る。

特殊:味方から難易度 10 の 治療 判定を受けることでも、底力は発動する。その場合は、防御値のボーナスは得られない。

パワー 近接基礎攻撃(スタッフ)

近接・武器 (1マス)

[無限回] [武器] 標準アクション 目標:クリーチャ 攻撃:+4 対 AC

ヒット: 1d6+1 ダメージ (クリティカル時 7+1d6[火]ダメージ)

遠隔基礎攻撃(マジック・ミサイル /魔法の矢) ウィザード/クラス特徴

<mark>[無限回] [装具]、[秘術]、[力場]</mark> 標準アクション 遠隔・20 マス

| 日標: クリーチャー1 体 攻撃: +6 対 反応

ヒット: 2d4+7 の[力場]ダメージ (クリティカル時 15+1d6[火]ダメージ)

スコーチング・バースト /灼熱の爆発 ウィザード/クラス特徴

[無限回] [装具]、[秘術]、[火]

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:+7対 反応

ヒット: 1d6+6の[火]ダメージ(クリティカル時 12+1d6[火]ダメージ)。

インファーナル・ラス /地獄の怒り ティーフリング/種族特徴

[遭遇毎] [瞬間移動] マイナー・アクション 使用者 効果:自分の1つ前のターン以降に自分に攻撃をヒットさせた1体の敵に 対する1回の攻撃ロールに+1パワー、更にダメージに+2種族ボーナス。

アイシーテレイン /凍る大地 ウィザード/クラス特徴

[遭遇毎] [秘術]、[装具]、[冷気]

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全て

攻撃:+6 対反応

ヒット:1d6+5の[冷気]ダメージ(クリティカル時11+1d6[火]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、使用者の次ターン末まで移動困難な地 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。

シールド /盾

ウィザード 2Lv/クラス特徴

[遭遇毎] [秘術]

即応・割込 使用者

トリガー:使用者に対する1回の攻撃がヒットする。

効果:使用者の次ターン末まで、使用者はACと反応防御値に+4のパワー・ ボーナスを得る。

ジャンプ /跳躍

ウィザード 2Lv/クラス特徴

[遭遇毎] [秘術]、[装具]、[冷気] 移動アクション 遠隔・10

| 日標: 使用者またはクリーチャー1 体 | 日標はフリー・アクションとして、跳躍のための 運動 判定を1回行う。 この判定には+10のパワー・ボーナスがつき、助走を行ったかのように 判定結果から、跳躍距離を求め、目標はその距離だけ移動する。

フリージング・クラウド /凍霧 ウィザード 1Lv/クラス特徴

-日毎] [秘術]、[装具]、[冷気]

標準アクション 遠隔範囲・爆発2・10マス以内

目標:爆発の範囲内のクリーチャー全て

攻撃:+6 対 頑健

ヒット:1d8+5の[冷気]ダメージ(クリティカル時13+1d6[火]ダメージ)。

ス:半減ダメージ

ミス:半減ダメージ。 効果:使用者の次ターン末まで、爆発の範囲内に入るか、範囲内で行動開始したクリーチャーは皆、もう1回このパワーによる攻撃を受ける使用者は1回のマイナー・アクションで。この効果を解除できる。

フレイミング・スフィアー /炎の球体 ウィザード 1Lv/クラス特徴

<mark>具]、[創造]、[火]</mark> 遠隔 10 <mark>[一日毎] [秘術]、[装具]、</mark> 標準アクション 遠隔

効果:使用者は中型サイズの炎の球体を1つ創造する。この球体は射程内 のマス1つを占め、目標を攻撃する。炎の球体に隣接した状態で自分の ターンを開始したすべてのクリーチャーは 1d4+6の[火]ダメージを受 ける。使用者は1回の移動アクションとしてこの球体を6マスまで移動 させることができる

目標:炎の球体に隣接するクリーチャー1 体

攻撃:+7 対 反応

ヒット: 2d6+6の[火]ダメージ (クリティカル時 18+1d6[火]ダメージ)。 維持・マイナー:使用者はこのパワーをこの遭遇の終了時まで維持するこ とができる。使用者は1回の標準アクションとして、炎の球体にもう1 回攻撃を行わせることができる。

儀式(詳細はPHB参照)

ニマル・メッセンジャー (1Lv,構成要素費 10gp,執行 10 分):相手の名前 と居場所を告げることで、超小型の野獣が 75 文字以内の伝言を届ける。 コンプリヘンド・ランゲージ(1Lv,構成要素費 10gp,執行 10分):執行者が 24 時間以内に聞いた言語を理解できる(or それ以上)ようになる。 メイク・ホウル(1Lv,構成要素費は特殊,執行10分):1辺10ft以内の物体 1つを完全に修復する。構成費用コストは物体の価格の20%。

アイテム

スタッフ[+1,ファイアリィ・マイト] (Lv1 ワンド)

アイテム・スロット:武器(クォータースタッフ)、装具(スタッフ) 強化:攻撃ロールとダメージ・ロール+1

クリティカル:+1d6[火]ダメージ

パワー([一日毎]): フリー・アクション。このパワーは[火]パワーを用いたときに使用する。ダメージをロールした後、使用者は1個だけダイス を再ロールできる。使用者は新たなロールの結果を使わねばならない。

ブレイサーズ of the パーフェクト・ショット (Lv3 椀甲)

アイテム・スロット:椀部

効果:遠隔基礎攻撃のダメージ・ロールに+2。

ポーション of ヒーリング

(Lv5 ポーション)

アイテム・スロット:ポーション

パワー([消費型] [回復]):マイナー・アクション。このポーションを飲み、回復力を1回分消費する。通常回復するヒット・ポイントの代わり に、使用者は10ポイントのヒット・ポイントを回復する。

この作成済み PC の解説:

戦闘時の役割

このキャラクターの役割は制御役です。制御役の第一の仕事は多数の敵を まとめて対処すること、特に戦闘開始から早々に " 雑魚 " を一掃すること です。

第二の仕事は、戦場のコントロールです。君のパワーには敵に異常状態 を与えるものや、戦場に影響を与え続けるものが多くあります。これらを 活用して、敵の行動を阻害しつつ常に味方が全力で攻撃できる状況を作っ ていきましょう。

このキャラクターの特色と運用

あなたは杖を構えて敵の面前から炎の魔術を叩きつける地獄の血を引く 魔術師です。

ウィザードは制御役としての能力を備えた典型的なクラスであり、役割 を果たすのに適切なパワーを備えています。あなたは特に[火]の攻撃が得 意で、高い命中率でダメージを与えることができます。また、「手負い狩 り」も重傷になった敵を最後まで倒しきるのに有益です

魔法使いのイメージと裏腹に、このキャラクターは前線に近づいて活躍 します。スタッフの効果と「シールド」呪文により防御力も高めですし、 挟撃の提供やマークされた敵からの機会攻撃の誘発はパーティの総攻撃 力を上昇させます。敵からの攻撃を喰らったらインファーナル・ラスの火 種となります

身につけた初級呪文や技能、儀式は様々な局面で役に立ちます。戦闘以外の場面でもこれらを用いることでゲームを有利に進められます。

初級呪文

ウィザードは 1Lv で下記の初級呪文を習得します。 これらを使用すること で、冒険が有利になることもあるかもしれません。

ゴースト・サウンド /幻の音

ウィザード/クラス特徴

[無限回] [秘術]、[幻]

標準アクション 遠隔 10

目標:物体1つまたは何ものにも占められていないマス1つ

効果:使用者は、ささやき声ほどの小さな音から、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。使用者は話し声以外の任意 の発生させる。また、使用者が囁き声を発した場合、目標の隣接マスに 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。

プレスティディテイション /奇術 ウィザード/クラス特徴

<mark>[無限回] [秘術]</mark> 標準アクション

効果:この初級呪文を用いることにより、以下の効果の内1つを発生させることができる。この呪文によって作られた物でダメージを与えられず、他のクリーチャーのアクションをさえぎることもない。

「重さ1ポンド以下の物体を動かす」、「舞い散る火花やかすな音楽、 つめの臭いなどの無害な感覚的効果を1つ作り出す」、「1辺 1ft の立方 体に収まる物体に1時間までの間、色をつけたりきれいにしたり汚したりする。「ロウソクや松明、たき火に即座に火をつけたり消す。「重さ 1ポンド以下の生命を持たぬ物質を冷やしたり暖めたり臭いをつけたり 「1時間の間物体の表面に印をつける」、「小さなアイテムや幻像 を無から生じさせ、使用者の次ターン末まで存在させる」、「小さな手に 持てる物体1つを使用者の次ターン末まで不可視にする」。

特殊:使用者は同時に3つまでのこの呪文の効果を稼働させておける。

メイジ・ハンド /魔道士の手

ウィザード/クラス特徴

<mark>[無限回] [秘術]、[創造]</mark> マイナー・アクション

遠隔 5

効果:使用者は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創造する。この手は隣接するマスにある重さ20lbs. 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に持っていたなら、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込み、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働させておくことはできない。

ライト /光

ウィザード/クラス特徴

<mark>[無限回] [秘術]、[幻]</mark> 標準アクション 遠

遠隔 10

| 日標: 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: 使用者は目標に "明るい"明るさの光を放たせる。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働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。