

ヒットポイント / 回復力											移動速度				
最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	8	通常		疾走	
46	23	11		9	10	11	12	13	14	15	16	6マス		8マス	
ダメージ:											基本	防具	アイテム	その他	
											6	0			

イニシアチブ					防御値									
合計	【敏】	Lv補正	特技	その他	10+Lv/2		能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
+7	0	3	4		23		AC	13	5		2	0	2	1

能力値				10+Lv/2									
能力値		能力修正値	能力判定値	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
筋力	9	-1	+2	16		頑健	13	3		0			
耐久力	16	+3	+6										
敏捷力	10	+0	+3	18		反応	13	5		0	0		
知力	20	+5	+8										
判断力	10	+0	+3	17		意志	13	2	2	0			
魅力	14	+2	+5										

技能						
技能名	ボーナス	能力判定値	習得	防具	種族	その他
威圧	+5	【魅】	5	なし		
運動	+2	【筋】	2	0		
隠密	+5	【敏】	3	0	2	
軽業	+3	【敏】	3	0		
看破	+3	【判】	3	なし		
交渉	+5	【魅】	5	なし		
持久力	+6	【耐】	6	0		
事情通	+5	【魅】	5	なし		
自然	+10	【判】	3	5	なし	2
宗教	+8	【知】	8	なし		
知覚	+3	【判】	3	なし		
地下探検	+8	【判】	3	5	なし	
治療	+3	【判】	3	なし		
盗賊	+3	【敏】	3	0		
はったり	+7	【魅】	5	なし	2	
魔法学	+13	【知】	8	5	なし	
歴史	+13	【知】	8	5	なし	
知覚	受動	知覚	: 13	受動	看破	: 13

特技
(儀式修得者)、(鎧習熟; レザー)、(イニシアチブ強化)、(近接武器訓練; 知力)

種族的特徴
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8 インファーマル・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: オープ、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。
--

背景ルール
砂漠生まれ: 自然 判定に+2

アクションポイント	0	1	2	3	4
-----------	---	---	---	---	---

近接基礎攻撃				
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
スタッフ	1マス	+12	1d6+9+1d6[毒]	

遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他

パワースト			
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
ブレスティディジティション	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
ファントム・ボルト	クラス	標準	無限
インファーマル・ラス	種族	フリー	遭遇□
グラスピング・シャドウズ	クラス	標準	遭遇□
カラー・スプレー	クラス	割込	遭遇□
シールド	クラス	割込	遭遇□
ジャンプ	クラス	移動	遭遇□
ウィザード・エスケープ	クラス	割込	一日■
ファイアー・シールド	クラス	マイナー	
スリープ	クラス	標準	一日■
フレイミング・スフィア	クラス	標準	
ウェブ	クラス	標準	一日■
スティンキング・クラウド	クラス	標準	

装備品
武器: スタッフ[+2, サーペント](装具と共通) 防具: レザーアーマー[+2] 腕: 脚: 手: プレイサーズofマイティストライキング 頭: 首: ケープofマウンティ・バンク 指輪: 腰: ベルトofリジリアンス 装具: スタッフ その他: 呪文書、ポーションofヒーリング、レシディウム(50gp) 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 所持金: 20 gp、 陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋

特技：効果の複雑なもの

【呪文威力拡散】：ダメージを伴うウィザードの無限回および遭遇毎攻撃パワーを使用する前に、そのパワーのダメージロールの各ダイス毎に-2のペナルティを受けることを選択することで、“噴射”または“爆発”の効果範囲を1マスだけ大きくすることができる。

種族特徴

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 8。

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]

標準アクション 使用者

効果：回復を1 回消費し、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[+2, サーベント])

[無限回] [武器]

標準アクション 近接・武器(1 マス)

目標：クリーチャー1 体

攻撃：+12 対 AC

ヒット：1d6+1d6[毒]+9 ダメージ(クリティカル時 21+2d8[毒]ダメージ)

ファントム・ボルト /幽幻の矢

ウィザード/クラス特徴

[無限回] [秘術]、[装具]、[力場]、[精神]、[幻]

標準アクション 遠隔・10 マス

目標：クリーチャー1 体

攻撃：+10 対 意志

ヒット：1d8+7 の[精神]ダメージ(クリティカル時 15+2d8 ダメージ)。使用者は目標を1 マス横滑りさせる。

スコーピング・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：+10 対 反応

ヒット：1d6+7 の[火]ダメージ(クリティカル時 13+2d8 ダメージ)

■インファナル・ラス /地獄の怒り

ティーフリング/種族特徴

[遭遇毎] [火]

フリー・アクション 近接範囲・爆発 10

トリガー：使用者から 10 マス以内の敵が使用者にヒットを与える。

目標：爆発の範囲内のトリガーを発生させた敵 1 体。

効果：目標は 1d6+5 の[火]ダメージを受ける。

■グラスピング・シャドウズ /掴みかかる影

ウィザード/クラス特徴

[遭遇毎] [秘術]、[装具]、[幻]、[精神]、[区域]

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：+10 対 意志

ヒット：1d8+7 の[精神]ダメージ(クリティカル時 15+2d8[毒]ダメージ)。

目標は使用者の次ターン末まで“減速状態”となる。
効果：使用者の次ターン末まで、爆発の範囲内は、陰がのたうつ区域となる。この区域に入ったクリーチャーは 5[精神] ダメージを受け、各々の次ターン末まで“減速状態”となる。

■カラー・スプレー /色しぶき

ウィザード/クラス特徴

[遭遇毎] [秘術]、[装具]、[光輝]

標準アクション 近接範囲・噴射 5

目標：噴射の範囲内のクリーチャー全て

攻撃：+10 対 意志

ヒット：1d6+7 ダメージ(クリティカル時 13+2d8[毒]ダメージ)。目標は使用者の次ターン末まで幻惑状態となる。

■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]、[冷氣]

移動アクション 遠隔・10

目標：使用者またはクリーチャー1 体

目標はフリー・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。

■ウィザーズ・エスケープ /魔法使いの脱出

ウィザード/クラス特徴

[遭遇毎] [秘術]、[瞬間移動]

即応・割込 使用者

トリガー：1 体の敵が使用者に1 回の近接攻撃をヒットさせる。

効果：使用者は敵と隣接していないマスを終着として5 マス瞬間移動する。

■ファイアー・シールド /炎の盾

ウィザード 6Lv/クラス特徴

[遭遇毎] [秘術]、[火]

マイナー・アクション 使用者

効果：この遭遇の終了まで、使用者は[火]に対する抵抗 10 および[冷氣]に対する抵抗 10 を得る。クリーチャーが使用者に対する近接攻撃ロールを行うたびに、そのクリーチャーは 2d6+5 の[火]ダメージを受ける。1 ターンに2 回以上このダメージを受けることはない。

■スリープ /睡眠

ウィザード/クラス特徴

[一日毎] [秘術]、[装具]、[催眠]

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：+10 対 意志

ヒット：目標は減速状態となる(セーブ・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・終了)。
ミス：目標は減速状態となる(セーブ・終了)。

■フレイミング・スフィアー /炎の球体

ウィザード/クラス特徴

[一日毎] [秘術]、[装具]、[創造]、[火]

標準アクション 遠隔 10

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+7 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：+10 対 反応

ヒット：2d6+7 の[火]ダメージ(クリティカル時 19+2d8[毒]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。

■ウェブ /クモの巣

ウィザード/クラス特徴

[一日毎] [秘術]、[装具]、[区域]

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全て

攻撃：+10 対 反応

ヒット：目標は動けない状態となる(セーブ・終了)。

効果：この遭遇の終了時まであるいは5 分間の間、爆発の範囲内は蜘蛛の巣に覆われた区域となる。この区域内は移動困難な地形とみなされる。クモの巣の区域内で移動を終了した全てのクリーチャーは動けない状態となる(セーブ・終了)。

■フレイミング・スフィアー /炎の球体

ウィザード/クラス特徴

[一日毎] [秘術]、[装具]、[毒]、[区域]

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全て

攻撃：+10 対 頑健

ヒット：1d10+7 の[毒]ダメージ(クリティカル時 17+2d8[毒]ダメージ)。

効果：使用者の次ターン末まで爆発の範囲内は毒ガスに覆われた区域となり、視線を遮る。区域内に入るか、区域でないで自分のターンを開始したクリーチャーは全て、1d10+7 の[毒]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区域を6 マス移動させることができる。
維持・マイナー：この区域が持続する。

アイテム

■スタッフ[+2, サーベント]

(Lv7 スタッフ)

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+2

クリティカル：+2d8[毒]ダメージ

特性：この武器を用いる全ての近接攻撃は+1d6[毒]ダメージを与える。

パワー([一日毎] [毒])：フリー・アクション。使用者がこの装具を用いたパワーによって[毒]ダメージを与えた際にこのパワーを使用できる。目標は 2 点の継続的[毒]ダメージを受ける。そのパワーが元々継続的[毒]ダメージを与えるものなら、その継続的ダメージに+2 を加算する。

■ケープ of the マウンティバンク

(Lv5 外套)

アイテム・スロット：首

強化：頑健、反応、および意志+1

パワー([一日毎])：即応・対応。使用者に対する攻撃がヒットした場合にこのパワーを使用できる。使用者は5 マス瞬間移動し、次の自分のターン終了時まで攻撃者に対して戦術的優位を得る。

ブレイサーズ of マイティ・ストライキング

(Lv2 腕甲)

アイテム・スロット：腕部

特性：使用者が近接基礎攻撃をヒットさせた際、その基礎攻撃でのダメージを+2 する(計算済)。

ベルト of リジリアンス	(Lv1 ベルト)
アイテム・スロット：腰	
特性：使用者を助けるための 治療 判定に+2 のアイテム・ボーナス。	
■ 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。	

儀式(詳細はPHB参照)
アニマル・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%。

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す。

■このキャラクターの特色と運用
このキャラクターは、魔法と杖を振るっての白兵戦の両方で戦う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。特に《呪文威力拡散》によって、多くの敵に一度に攻撃できる、遭遇の序盤で大変に有用です。一方、「手負い狩り」は戦闘の終盤、重傷になった敵を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。杖の一撃のダメージも大きく、敵の不用意な行動を牽制できます。更に、敵からの攻撃を喰らったらインファナル・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。

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。	

プレスティディティション /奇術	ウィザード/クラス特徴
[無限回] [秘術]	
標準アクション	遠隔2
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、きつめの臭いなどの無害な感覚的效果を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付けたりする」「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実働させておける。	

メイジ・ハンド /魔道士の手	ウィザード/クラス特徴
[無限回] [秘術]、[創造]	
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
[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。	