

| 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  |
| 98            | 49  | 24   |      | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15   | 16 | 7マス  | 9マス |
| ダメージ:         |     |      |      |   |    |    |    |    |    | 基本   | 防具 | アイテム | その他 |
|               |     |      |      |   |    |    |    |    |    | 7    |    |      |     |

シフトは移動困難地形を無視

| 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 |  |
| +26                | +5  | 10   | 4   | +7  | 32      | AC    | 20 | +7  |    | 1  |     | 4   |     |  |
| (危険感知) & '予知'で2回追加 |     |      |     |     |         |       |    |     |    |    |     |     |     |  |
| 能力値                |     |      |     |     | 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   | +9  |     | 24      | 頑健    | 20 | +1  |    | 3  |     |     |     |  |
| 耐久力                | 12  | +1   | +11 |     |         |       |    |     |    |    |     |     |     |  |
| 敏捷力                | 20  | +5   | +15 |     | 30      | 反応    | 20 | +7  |    | 3  | 0   |     |     |  |
| 知力                 | 24  | +7   | +17 |     |         |       |    |     |    |    |     |     |     |  |
| 判断力                | 14  | +2   | +12 |     | 27      | 意志    | 20 | +2  | 2  | 3  |     |     |     |  |
| 魅力                 | 14  | +2   | +12 |     |         |       |    |     |    |    |     |     |     |  |

| 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                           | +12  | 【魅】 | +12   |       | なし |    |       |
| 運動                           | +9   | 【筋】 | +9    |       | 0  |    |       |
| 隠密                           | +15  | 【敏】 | +15   |       | 0  |    |       |
| 軽業                           | +15  | 【敏】 | +15   |       | 0  |    |       |
| 看破                           | +12  | 【判】 | +12   |       | なし |    |       |
| 交渉                           | +12  | 【魅】 | +12   |       | なし |    |       |
| 持久力                          | +11  | 【耐】 | +11   |       | 0  |    |       |
| 事情通                          | +12  | 【魅】 | +12   |       | なし |    |       |
| 自然                           | +19  | 【判】 | +12   | 5     | なし | 2  |       |
| 宗教                           | +24  | 【知】 | +17   | 5     | なし |    | 2     |
| 知覚                           | +14  | 【判】 | +12   |       | なし | 2  |       |
| 地下探検                         | +17  | 【判】 | +12   | 5     | なし |    |       |
| 治療                           | +12  | 【判】 | +12   |       | なし |    |       |
| 盗賊                           | +15  | 【敏】 | +15   |       | 0  |    |       |
| はったり                         | +12  | 【魅】 | +12   |       | なし |    |       |
| 魔法学                          | +22  | 【知】 | +17   | 5     | なし |    |       |
| 歴史                           | +22  | 【知】 | +17   | 5     | なし |    |       |
| 背景                           |      |     |       | 予言    | 宗教 | +2 |       |
| * 知識またはモンスター-知識判定に+2アイテム     |      |     |       |       |    |    |       |
| 知覚                           |      | 受動  | 知覚    | : +24 | 受動 | 看破 | : +22 |
| 集団警戒: 5マス以内のエルフ以外の味方の知覚に+1種族 |      |     |       |       |    |    |       |

| 特技リスト             |                             |
|-------------------|-----------------------------|
| 儀式修得者(PHB196)     | 儀式を執行できる                    |
| 嵐のマーク(EPG86)      | [雷]or[電]パワーヒット→その敵を1マス横滑り   |
| 武器装具練達(PHB 183)   | オーブとスタッフの攻撃ロールに+2特技         |
| 上級装具訓練(PHB 196)   | 上級装具:オーブを使用可能               |
| エルフの秘術の正確さ(秘術124) | E・アキュラシィを[秘術]パワー一回全てに       |
| 危険感知(PHB202)      | イニシアチブ・ロールを2回で高い結果          |
| イニシアチブ強化(PHB193)  | イニシアチブに+4特技                 |
| 呪文威力拡散(秘術126)     | [秘術]パワーのダメージ各ダイス-2で範囲+1     |
| 秘術の混合(秘術132)      | イリュージョン・アンブッシュに[電撃]追加       |
| 秘術の混合(秘術133)      | オーブマスターズ・アンブラル・アソールトに[雷鳴]追加 |
| 精神鎖錠(PHB203)      | [精神]攻撃がヒットした目標は次の攻撃ロール-2    |
| 轟く雷鳴(PHB205)      | [雷鳴]攻撃の範囲を+1できる             |
| 信仰の参入者(PHB208)    | 宗教 習得。ヒーリング・ワード/日           |

| ディヴァイン・オラクル 伝説の道 特徴 |                                |
|---------------------|--------------------------------|
| 恐るべき洞察(PHB118)      | 対意思で2回ロールできる。その上でミスすると自次T終まで幻惑 |

| アクションポイント         | 0                         | 1 | 2 | 3 | 4 |
|-------------------|---------------------------|---|---|---|---|
| 予言のアクション (PHB118) | 追加移動アクション1回。次のターン以降。      |   |   |   |   |
| デーモンスキン・タトゥー      | [酸][電撃][火][雷鳴][冷氣]どれかに抵抗5 |   |   |   |   |

| 近接基礎攻撃 |     |      |       |     |
|--------|-----|------|-------|-----|
| 武器     | 間合い | 命中修正 | ダメージ  | その他 |
| 代用武器   | 1マス | +9   | 1d4-1 |     |

| 装具による攻撃                        |     |      |      |         |
|--------------------------------|-----|------|------|---------|
| 武器                             | 間合い | 命中修正 | ダメージ | その他     |
| 秘術                             |     | +25  | +12  | Crt 5d6 |
| *[精神]攻撃ロールにアイテムボーナス+1          |     |      |      |         |
| * '意思' 攻撃ロールを2回行える。外すと自次T終まで幻惑 |     |      |      |         |

| パワーリスト               |     |       |    |
|----------------------|-----|-------|----|
| 名称                   | 習得  | アクション | 回数 |
| イリュージョン・アンブッシュ       | クラス | 標準    | 無限 |
| スコーチング・バースト          | クラス | 標準    | 無限 |
| 初級呪文                 | クラス | さまざま  | 無限 |
| エルヴァン・アキュラシィ         | 種族  | フリー   | 遭遇 |
| ブリズマティック・バースト        | クラス | 標準    | 遭遇 |
| オーブマスターズ・アンブラル・アソールト | クラス | 標準    | 遭遇 |
| プロフェシー・オヴ・ドゥーム       | クラス | 標準    | 遭遇 |
| ツイスト・オヴ・スペース         | クラス | 標準    | 遭遇 |
| ハンマー・オヴ・フェイト         | 伝説  | 標準    | 一日 |
| エヴァーズ・ブラック・テンタクルズ    | クラス | 標準    | 一日 |
| ウォール・オヴ・アイス          | クラス | 標準    | 一日 |
| フェース・オヴ・デス           | クラス | 標準    | 一日 |
| ヒーリング・ワード            | 特技  | マイナー  | 一日 |
| イリュージョン・ウォール         | クラス | 標準    | 一日 |
| グッド・オーメンズ            | クラス | 標準    | 一日 |
| アーケイン・ゲート            | クラス | マイナー  | 一日 |
| ディスペル・マジック           | クラス | 即割    | 遭遇 |
| ジャンプ                 | クラス | 移     | 遭遇 |

| 装備品                               |                                         |
|-----------------------------------|-----------------------------------------|
| 装具:                               | 正確性のマジック・オーブ+5(PHB)                     |
| 防具:                               | シマールリング・アーマー+4(宝物庫44)                   |
| 腕                                 |                                         |
| 脚                                 | ブーツ・オヴ・イーガーネス(宝物庫129)                   |
| 手                                 | シュア・ショット・グラブズ                           |
| 頭                                 | ヘッドバンド・オヴ・インテレクトL10(宝物庫144)             |
| 首                                 | ディープポケット・クローク+3(宝物庫98)                  |
| 指輪                                | リング・オヴ・エラドリン・グレース(宝物庫 72)               |
| 腰                                 |                                         |
| その他                               | デーモン・スキン・タトゥー(宝物庫 88)                   |
| その他                               | ポーションofヴァイタリティx2、フラッシュ・フレーザー(宝物庫 89)x10 |
| 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x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋        |                                         |
| 所持金: 8780 gp,                     |                                         |

## 効果の複雑な特技：

【**嵐のマーク**】(EPG86)：[雷鳴]または[電撃]パワーによる攻撃を敵 1 体にヒットさせると、君はその敵を 1 マス横滑りさせることができる。また、君は飛行移動速度に+1 ボーナスを得る。  
【**呪文威力拡散**】(秘術 126)：[秘術]の攻撃パワーを使用する前に、ダメージ・ロールの各ダイスの出目に-2 のペナルティを受けることで、“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。  
ダメージ・ロールを伴わないパワーには使用不能。

## 負荷のオーブ

### ■負荷のオーブ

[遭遇毎]

フリーアクション A・B いずれかを選択

効果：ウィザード呪文によって与えた「セーブ・終了」の効果への次のセービング・スローに-2。

効果 B：このターンに終了するウィザードの無限回呪文の効果も、自次 T 終まで延長する。

## 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、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(代用武器)

[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：+9 対 AC

ヒット：1d4-1 ダメージ

## イリュージョン・アンブッシュ(秘術 9)

ウィザード/クラス特徴

[無限回] [精神]、[電撃]、[装具]、[秘術]、[幻] 《秘術の混合》

標準アクション 遠隔・10 フラッシュ・フラワー適用可能

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+26 対“意思” 2 回ロール可・ミス：幻惑

ヒット：1d6+12[精神/電撃]ダメージ(クリティカル時 18+5d6 ダメージ)

使用者次 T 終まで攻撃ロール-2。

次の命中ロール-2。1 マス横滑り。

## スコーピング・バースト(PHB63)

ウィザード/クラス特徴

[無限回] [火] [装具]、[秘術]

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：+25 対“反応”

ヒット：1d6+12[火]ダメージ(クリティカル時 18+5d6 ダメージ)

## ■エルヴン・アキュラシィ( PHB36 )

種族特徴

[遭遇毎]

フリーアクション 使用者

効果：1 回の攻撃ロールを再ロールする。2 回目の出目の方が悪い結果だったとしても、2 回目の効果を適用すること。

《エルフの秘術の正確さ》(秘術 124)：[秘術]のパワーを対象に、君が選んだすべての目標に対して攻撃ロールをそれぞれ再ロールできる。

## ■プリズマティック・バースト( PHB68 )

ウィザード/13

[遭遇毎] [光輝]、[装具]、[秘術]、[雷鳴]

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：+25 対“意思” 2 回ロール可・ミス：幻惑

ヒット：3d6+12 の[光輝 or 精神]ダメージ(クリティカル時 30+5d6 ダメージ)。目標は使用者次 T 終まで盲目状態になる。1 マス横滑り。

## ■オーブマスターズ・アンブラル・アソールト(秘術 16)

ウィザード/13

[遭遇毎] [区域]、[死霊]、[装具]、[秘術]、[幻]

標準アクション 遠隔範囲・爆発 1・20 マス以内

目標：爆発の範囲内のクリーチャー全て

攻撃：+25 対“意思” 2 回ロール可・ミス：幻惑

ヒット：1d6+12 の[死霊]ダメージ(クリティカル時 18+5d6 ダメージ)

効果：使用者の次ターン終まで、爆発の範囲内は幻の暗闇に覆われた区域となる。すべてのクリーチャーはこの区域内にいる間、盲目状態となる。

負荷のオーブ：持続時間延長を行える。その場合、区域の範囲は爆発 3 に拡張され、効果は使用者とその味方には作用しなくなる。

## ■ツイスト・オヴ・スペース(秘術 16)

ウィザード/17

[遭遇毎] [瞬間移動]、[装具]、[秘術]

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：+25 対“意思” 2 回ロール可・ミス：幻惑

ヒット：1d6+12 ダメージ(クリティカル時 18+5d6 ダメージ)

目標は 3 マス瞬間移動させられ、使用者の次 T 終まで減速状態。

## ■プロフェシィ・オヴ・ドゥーム( PHB118 )

ディヴァイン・オラクル/11

[遭遇毎] [信仰]

標準アクション 遠隔・5

目標：クリーチャー 1 体

効果：使用者または味方 1 人の、目標に対する 1 回の攻撃がヒットした時、

攻撃者はそれをクリティカルにすることを選択できる。

次自 T 終かクリティカルにするまで持続。

## ■ハンマー・オヴ・フェイト( PHB118 )

ディヴァイン・オラクル/20

[一日毎] [信仰]、[装具]

標準アクション 遠隔・20

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+20 対“意思” 2 回ロール可・ミス：幻惑

ヒット：5d10+7 のダメージ(クリティカル時 57+5d6)

ミス：このターンのこの攻撃を行う前の時点までゲーム内の時間を巻き戻す。次の遭遇まで、このパワーを使うことは出来ない。

## ■エヴァーズ・ブラック・テンタクルズ( PHB70 )

ウィザード/19

[一日毎] [区域]、[秘術]、[装具]、[死霊]

標準アクション 遠隔範囲・爆発 3・10 マス以内

目標：爆発の範囲内のクリーチャー全て

攻撃：+25 対“反応”

ヒット：2d10+12 の[死霊]ダメージ(クリティカル時 32+5d6 ダメージ)

目標は動けない状態となる(セーブ・終)

ミス：半減ダメージ。

効果：次自 T 終まで爆発の範囲に移動困難な地形の区域が作られる。

区域に侵入したクリーチャーに対し、上記の攻撃を機会アクションとして行える。

維持・マイナー：この区域は持続し、区域内の全クリーチャーに 10 点の[死霊]ダメージ。

## ■オプレッシヴ・フォース(秘術 19)

ウィザード/19

[一日毎] [秘術]、[装具]、[力場]

標準アクション 遠隔・20

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+25 対“反応”

ヒット：3d10+12 の[力場]ダメージ(クリティカル時 42+5d6 ダメージ)

目標は伏せ状態となる。さらに“圧殺の場”の影響を受ける(セーブ・終)。“圧殺の場”の影響を受けている間、目標は継続的[力場]ダメージ 10 を受け、さらに立ち上がることができない。

ミス：半減ダメージ。さらに“圧殺の場”の影響を受ける(セーブ・終)。“圧殺の場”の影響を受けている間、目標は継続的[力場]ダメージ 5 を受け、さらに立ち上がることができない。

## ■ウォール・オヴ・アイス( PHB68 )

ウィザード/15

[一日毎] [秘術]、[装具]、[冷氣]、[創造]

標準アクション 遠隔範囲・壁状 12・10 マス以内

効果：秘術の氷で覆われた一続きの壁を作り出す。壁は最大 12 マス、高さは 6 マスまで。

壁に隣接してターンを開始したキャラクターは 2d6+12 の[冷氣]ダメージを受ける。壁は視線と移動を遮る。

特殊：クリーチャーは壁の 1 マスを攻撃できる。それぞれ 50hp を有する。

壁に近接攻撃を行ったクリーチャーは 2d6+5[冷氣]のダメージを受ける。

壁は 1 時間後に溶けて消えうせる。

## ■エヴァーズ・ドレッドフル・ミスト(秘術 16)

ウィザード/15

[一日毎] [恐怖]、[区域]、[秘術]、[装具]、[精神]

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：+26 対“意思” 2 回ロール可・ミス：幻惑

ヒット：一時目標は動けない状態となる(セーブ・終)

ミス：一時目標は減速状態となる(セーブ・終)

効果：次自 T 終まで爆発の範囲内は視線を遮る濃霧に覆われた区域となる。使用者は区域内の 1 マスを起点マスとして二次攻撃を行える。

機会アクション 近接範囲：爆発 1

トリガー：敵が区域内に入るか、区域内でターンを開始する。

二次目標：爆発の範囲内のトリガーとなった敵 1 体

二次攻撃：+26 対“反応”

ヒット：2d10+12 の[精神ダメージ](クリティカル時 32+5d6 ダメージ)

維持・マイナー：この区域が持続する。

\* ヒットすると次の攻撃ロールに-2

■フェース・オヴ・デス(秘術15) ウィザード/9  
[一日毎] [恐怖]、[秘術]、[装具]、[幻]  
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：+25 対“意志” 2回ロール可・ミス：幻惑  
ヒット：目標は動けない状態となる(セーブ・終了)。  
セーブ失敗・1回目：無防備状態となる(セーブ・終了)。  
ミス：目標は動けない状態となる(セーブ・終了)。  
後効果：目標は減速状態となる(セーブ・終了)。

■ヴィジョンズ・オヴ・ルーイン(秘術14) ウィザード/9  
[一日毎] [恐怖]、[区域]、[秘術]、[装具]、[精神]、[幻]  
標準アクション 遠隔範囲・爆発1・10マス以内  
効果：爆発の範囲内は見せかけの平穩に包まれた区域となる。この区域から出ることを強制された目標は2d8+11の[精神]ダメージを受け、その目標へのこの効果は終了する。この効果にさらされているクリーチャーがいなくなるまで、区域は持続する。  
目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて  
攻撃：+26 対“意思” 2回ロール可・ミス：幻惑  
ヒット：目標は“破滅の幻視”の影響を受ける(セーブ・終)。“破滅の幻視”の影響を受けている間、目標は自発的に区域の外に出ることが出来ず、区域外には視線が通らない。  
ミス：使用者の次のT終まで、目標は自発的に区域の外に出ることが出来ず、区域外には視線が通らない。+26 対“意思”  
特殊：接的面の一部のみがこの区域にかかっているクリーチャーは、区域内のマスにのみ移動できる。  
\* ヒットすると次の攻撃ロールに-2

■クレヴァー・エスケープ(秘術17) ウィザード/16  
[一日毎] [瞬間移動]、[秘術]、[幻]  
マイナー・アクション 使用者  
効果：使用者は不可視状態となり、6マス瞬間移動する。使用者はいいた場所に自分の幻像を残す。幻像は移動せずその場に立ち続け、攻撃された場合は使用者の防御値を使用する。幻像は、遭遇の終了か、何かが触れるか、攻撃をヒットさせられるまで持続する。  
使用者の不可視は、次自T終か攻撃ロールを行うまで持続する。  
各クリーチャーは難易度32の看破に成功することで、幻像がまぼろしだと気付く。

■マス・レジスタンス(秘術15) ウィザード/10  
[一日毎] [秘術]、[幻]  
マイナー・アクション 近接範囲・爆発10  
目標：範囲内の味方すべて  
効果：[光輝][酸][死霊][精神][電撃][毒][火][雷鳴][力場][冷氣]のいずれか1種に、遭遇終了まで17ポイントの抵抗をえる。

■アーケイン・ゲート(PHB67) ウィザード/10  
[一日毎] [瞬間移動]、[秘術]  
マイナー・アクション 遠隔・20  
目標：何ものにも占められていないマス2つ  
効果：使用者は目標のマス2つの間に次元の裂け目を生じさせる。この裂け目は使用者の次のターンの終まで持続する。目標のマス的一方に侵入したクリーチャーは隣接しているかのように、もう一方のマスに移動できる。どちらかのマスが別のクリーチャーに占められている場合、いかなるクリーチャーもこの裂け目を通って移動することは出来ない。  
維持・マイナー：裂け目が持続する。

■イリュージョン・ウォール(秘術15) ウィザード/10  
[一日毎] [秘術]、[装具]、[幻]  
標準アクション 遠隔範囲・壁状8、20マス以内  
効果：しっかりとした実体を持つ一続きの壁の幻像を作り出す。壁は次自T終まで持続する。壁の高さは4マスまで。壁はすべての敵の視線を遮る。敵が壁に隣接した際に、+25 対“意思”の攻撃を行える(2回ロール可・ミス：幻惑)。攻撃がヒットすると、そのターンに壁を通過する移動はできなくなる。この攻撃がミスすると壁は、そのクリーチャーの視線も移動も阻害しなくなる。  
維持・マイナー：この壁が持続する。

■ウィザーズ・エスケープ(秘術13) ウィザード/6  
[遭遇毎] [瞬間移動]、[秘術]  
即応・割込 使用者  
トリガー：使用者に敵の近接攻撃がヒットする  
効果：使用者は敵に隣接していないマスへ5マスの瞬間移動をする。

■ディスペル・マジック(PHB66) ウィザード/6  
[遭遇毎] [装具]、[秘術]  
標準アクション 遠隔・10  
目標：1つの創造物または区域  
攻撃：+25 対創造物または区域の作成者の“意思”  
ヒット：創造物または区域は破壊される。目標が発生させた効果はセーブ・終のものも含め、すべて終了する。

■ジャンプ(PHB64) ウィザード/2  
[遭遇毎] [秘術]  
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。

■シールド(PHB64) ウィザード/2  
[遭遇毎] [秘術]、[力場]  
即応・割込 使用者  
トリガー：使用者に1回の攻撃がヒットする  
効果：次自T終まで、使用者はACと反応防御値に+4パワーボーナス。

■ヒーリング・ワード(PHB106) クレリック/特技由来  
[一日毎] [回復]、[信仰]  
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回分の回復力を使用でき、通常よりも4d6ポイント多く回復できる。

■アイテム  
■正確性のマジック・オーブ+5 (PHB 196、PHB、Lv21 装具)  
アイテム・スロット：上級装具(オーブ)  
強化：+5 クリティカル：+5d6ダメージ  
正確性：攻撃ロール+1

■正確性のオーブ・オヴ・ニンブル・ソウツ+1 (PHB 209)  
アイテム・スロット：上級装具(オーブ)  
強化：+1 クリティカル：+1d6ダメージ  
特性：イニシアチブ判定に+7のアイテムボーナス  
正確性：攻撃ロール+1  
パワー([遭遇毎]): 移動アクション。7マスシフトする。

■正確性のオーブ・オヴ・カーミック・レゾナンス+3 (宝物庫 94)  
アイテム・スロット：上級装具(オーブ)  
強化：+3 クリティカル：+3d6ダメージ  
正確性：攻撃ロール+1  
パワー([一日毎]): フリー・アクション。敵がセーヴィング・スローに成功した際に使用する。以下の効果、いずれかを選ぶ。  
現在、使用者または使用者から5マス以内の味方1体に影響を及ぼしている1つの状態や効果を終了させる。  
敵のセーヴィング・スローは成功せず失敗する。  
どちらの効果を選んでも使用者のこの遭遇での次のセーヴィング・スローは失敗する。

■■オーブ・オヴ・イネヴァタブル・コンティニュアンス+1 \*2 (PHB238)  
アイテム・スロット：上級装具(オーブ)  
強化：+1 クリティカル：+1d6ダメージ  
正確性：攻撃ロール+1  
パワー([一日毎]): マイナー・アクション。このターンの終了時に終了する使用者のパワーを1つ、次自T終まで持続させる。

■シマリング・フェイウィーブ・アーマー+4 (宝物庫 44)  
アイテム・スロット：鎧(クロース(フェイウィーブ)・アーマー)  
強化：AC+4  
特性：遠隔攻撃や遠隔攻撃範囲で機会攻撃を誘発しない

■ディープポケット・クローク+3 (宝物庫 98)  
アイテム・スロット：首  
強化：頑健、反応、および意志+3  
特性：1000lbまで収納できるetc。取り出しはマイナー。  
パワー([無限回]): フリー・アクション。1ラウンドに1回のみ。アイテムをひとつ取り出すか収納するかする。

■リング・オヴ・エラドリン・グレース (宝物庫 72)  
アイテム・スロット：指輪  
特性：幻惑状態&朦朧状態のセーヴィング・スローに+1アイテム  
パワー([遭遇毎][瞬間移動]): アクションではない。トリガー：使用者に意識があり、かつ攻撃を行わずに自分のターンを終える。効果：使用者は5マス瞬間移動する。

■ヘッドバンド・オヴ・インテレクトL10 (宝物庫 144)  
アイテム・スロット：頭  
特性：知識またはモンスター知識に関する判定に+2アイテム  
[精神]キーワード攻撃ロールに+1アイテム  
パワー([一日毎]): マイナー・アクション。そのターン中、パワー使用直後に使用者が行う【知力】攻撃に+2パワーボーナス。

■シュア・ショット・グラブズ (宝物庫 135)  
アイテム・スロット：両手  
特性：遠隔攻撃は遮蔽を無視する(良好な遮蔽は無視できない)。

■ブーツ・オヴ・イーガーネス (宝物庫 129)  
アイテム・スロット：脚部  
パワー([遭遇毎]): マイナー・アクション。1回の移動アクションを得る。

| フラッシュ・フラワーL11                                                                           | (宝庫 89、L7 まで) |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| アイテム・スロット：秘薬                                                                            |               |
| パワー([消費型])：フリー・アクション。7 レベルまでの[電撃]パワーをヒットさせたときに使用する。ヒットした対象から 1 体を選ぶ。対象は使用者の次 T 終まで盲目状態。 |               |
| □ □ □ □ □ □ □ □ □ □                                                                     |               |

| フライング・カーペット                                                                             | ( PHB254 ) |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| その他の魔法のアイテム                                                                             |            |
| パワー([無限回])：移動アクション。6 マスの移動速度で飛行できる。最大高度は 10 マス。乗り手は A C と反応防御-2。最大荷重 300lb。超過すると落下ダメージ。 |            |
| 人が乗っていないと高度 1 ft に。巻かれていると着地する。                                                         |            |

| デーモンスキン・タトゥーL3                                                                 | (宝庫 88) |
|--------------------------------------------------------------------------------|---------|
| その他の魔法のアイテム                                                                    |         |
| 特性：追加のアクションを得るためにアクションポイントを使用すると、遭遇の終了まで[酸][電撃][火][雷鳴][冷氣]から 1 つを選択し、抵抗 5 を得る。 |         |

| ■ ■ ポーション of ヴァイタリティ                                                                                | (Lv15 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 25 ポイントのヒット・ポイントを回復する。 |              |
| また、セーブ・終の効果ひとつにセーブを行える。                                                                             |              |

| 儀式(詳細は PHB 参照)           |
|--------------------------|
| コンプリヘント・ランゲージズ (PHB)     |
| テンサース・フローティング・ディスク (PHB) |
| アンシーン・サーヴァント (秘術)        |

|                     |
|---------------------|
| ハンド・オヴ・フェイト (PHB)   |
| ハリュースナトリ・アイテム (PHB) |

|                    |
|--------------------|
| スピーク・ウィズ・デッド (PHB) |
| レイズ・デッド (PHB)      |

|                         |
|-------------------------|
| コンサルト・ミスティック・セイジズ (PHB) |
| パス・ウォール (PHB)           |

| 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す。 |

|                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ■ 制御役としての特色と運用                                                                                                                                                                           |
| あなたは神から予知の力を授けられた妖精の魔法使いです。                                                                                                                                                              |
| 戦闘において、あなたはイニシアチブ・ロールを 3 回行って、確実に先手を取り、そのまま[創造]や[区域]パワーを用いて戦場を制圧します。あなたの対“ 意志 ”攻撃は 2 回の攻撃ロールを行うことが出来る上に、エルヴン・アキュラシィ種族パワーもあり、重要な局面で攻撃をヒットさせることができます。更に「 負荷のオーブ 」の能力によって、その影響を長引かすことも可能です。 |
| あなたは複数のオーブを所持しており、それを使い分けることができます。また、「フラッシュ・フラワー」使用のためには片手を明けておかなばなりません。状況を先読みして、「メイジ・ハンド」パワーでオーブを入れ替えたり、しまい込んでみましょう。                                                                    |
| あなたは《嵐のマーク》の効果によって、[電撃]や[雷鳴]パワーがヒットした対象を横滑り刺すことが可能です。ただし、レギュレーション上、この特技が取得できないときには、《軽装ゆえの機敏(PHB )》で AC を 2 上昇させるなど、代わりの特技に入れ替えてください。                                                     |
| あなたの初級呪文や技能、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つけたりする」 「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。                                       |             |