種族

アクションボイント

10+Lv/2 能力修正值

(ヒューマンのオーブ使いウィザード)

頑健

反心

13

15

15

クラス: ウィザード 種族: ヒューマン Lv: 1

性別:

強化

0

ヒットポイント / 回復力 最大HP 重傷値 回復力値 2 5 6 8 回復回数。 24 12 6 ダメージ

移動速度								
通 6	常 マス	疾走 8 マス						
基本	防具	アイテム	その他					
6	0							

その他 その他 その他

その他

一司	【母X】		付付权	ての他	
+5	1	0	4		
		能力值			
]値	能力修正值	能力判定値	
筋力	1	0	+0	+0	
耐久力	1	4	+2	+2	
敏捷力	1	3	+1	+1	
知力	1	8	+4	+4	
判断力	1	4	+2	+2	
魅力		3	-1	-1	

イニシアチブ

防御値										
	_	10+Lv/2	能力修正值	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
1./	AC	10	4				0	0		
14										

クラス

10+Lv/2 能力修正值 種族 クラス 特技 強化 その他 その他 0

特技

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

0

命中修正

/5/5		•	•	L			, , , , , , ,	
_		_		='				
		++-	4E					
		技						
技能名	ボーナス	能力判定値	習得	防具	種族	その他	武器	間合い

ダガ-1マス +3 1d4

近接基礎攻擊

ダメージ

【魅】 なし 威圧 - 1 運動 +0 【筋】 0 0 隠密 +1 【敏】 0 軽業 +1 【敏】 1 0 看破 +7 【判】 5 2 なし 交渉 -1 【魅】 なし - 1 持久力 +2 【耐】 2 0 事情通 -1 【魅】 -1 なし 自然 +7 【判】 なし 2 宗教 +4 【知】 4 なし 【判】 知覚 +2 2 なし +7 【判】 5 地下探検 2 なし +2 治療 【判】 2 なし 盗賊 +1 【敏】 0 1 はったり -1 【魅】 -1 なし 魔法学 +9 [知] 5 4 なし 歴史 +9 [知] 4 なし 受動 知覚 : 12 受動 看破: 17

遠隔基礎攻擊 ダメージ その他 武器 射程 命中修正

パワーリスト 名称 習得 回数 アクション 標準 ゴースト・サウンド クラス <u>プレスティディジ</u>テイション 標準 クラス メイジ・ハンド クラス マイナー ライト クラス 無 マイナー 標準 クラス クラス クラウドofダガー サンダー・ウェイフ 標準 コーチング・バースト 標準 アイシー・テレイ 標準 スリープ 標準 -日 フレイミング・スフィア・ クラス 標準

(儀式修得者)、(イニシアチブ強化)、(怒濤のアクション)

種族的特徵

サイズ:中型 移動速度:6マス 視覚:通常 言語: 共通語、他1つ(深淵語) 技能ボーナス

ボーナス無限回パワー、ボーナス特技、ボーナス技能。 防御値ボーナス: 頑健、反応、意志の各防御値+1。

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。 負荷のオーブ:遭遇毎に1回、フリーアクションとして、 呪文の影響力を長引かせたりセーヴィング・スローを難しくする。

ᇷᄝ	
	I,

装備品 ダガ-武器: 防具: クロース・アーマー 腕 脚 手 頭 首 指輪 腰 装具 オーブ その他 呪文書 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: 19 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。

《怒濤のアクション》: アクション・ポイントを消費することで得たアク ションの間、君の行う攻撃ロールに+3のボーナスを得る。

クラス特徴

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。

荷のオープ:遭遇毎に1回、フリーアクションとして以下の効果のいずれかを得ることができる。[**効果1**]君が一つの(セーヴ・終了)のウィザ 負荷のオープ:遭遇毎に1回、 ード呪文をかけたクリーチャーを一体指定する。指定された目標はその 呪文効果に対するセーヴィング・スローに-2 のペナルティを受ける。 [**効果 2**]ウィザードの無限回呪文(=クラウド of ダガーズ)によって創り 出され、君のこのターン末に終了する一つの効果の持続時間を次ターン末まで延長させることができる。

底力

[遭遇毎]

標準アクション 使用者

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(ダガー)

[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

攻擊: +2 対 AC

ヒット:1d4-1 ダメージ(クリティカル時3ダメージ)

クラウド of ダガーズ /短剣の群れ 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 遠隔範囲・1 マス・10 マス以内

目標:マスの中にいるクリーチャー全て

攻撃:+4 対 反応

ヒット:1d6+4 ダメージ (クリティカル時 10 ダメージ)

効果:このパワーの効果範囲内に侵入するか自ターンを開始したクリーチ ャーは、全て2[力場]ダメージを受ける。この効果は使用者の次ターン 末まで継続し、使用者は1回のマイナーアクションで効果を解除できる。

サンダーウェイブ /雷鳴波 ウィザード/クラス特徴|

<mark>[無限回] [装具]、[秘術]、[雷鳴]</mark> 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全て

攻撃:+4 対頑健

ヒット: 1d6+4 ダメージ (クリティカル時 10 ダメージ)。使用者は目標を 2マス押しやる。

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

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

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

ヒット: 1d6+4の[火]ダメージ(クリティカル時10ダメージ)。

ゴースト・サウンド /幻の音

[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

[秘術] [無限回]

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、

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 201bs. 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後、ポーチ、鞘などの人 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。

ウィザード/クラス特徴

[秘術]、[幻]

標準アクション

情報: 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トでです。この光は17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 アイシーテレイン / 凍る大地 ウィザード/クラ

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:+4 対 反応

ヒット: 1d6+4の[冷気]ダメージ(クリティカル時 10 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。

<u>ス</u>リープ /睡眠

ウィザード/クラス特徴

<mark>[一日毎] [秘術]、[装具]、</mark> 標準アクション 遠隔 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:+4 対意志

ヒット:目標は減速状態となる(セーヴ・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・ ヴ・終了)

ミス:目標は減速状態となる(セーヴ・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

<mark>[一日毎] [秘4</mark> 標準アクション [秘術]、[装具]、 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+4 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:+4 対 反応

ヒット: 2d6+4の[火]ダメージ(クリティカル時16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)

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多くあります。 Th. 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。

制御役としての特色と運用

このキャラクターは宝珠を片手に魔法で敵を抑え込む人間の魔術師です。 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。特に多くの無限回パワーを覚えている君は状況に応じてこれらを使い分けることができます。また、「負 荷のオーブ」の能力によって、重要な局面において攻撃の影響を大きなも

のとすることができます。 後方からの攻撃が中心となりますが、味方への挟撃を提供するや、味方 の回復回数の消耗を均等化させるときなど、必要に応じて前線に出ること も有用です。

このキャラクターの初級呪文や技能、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。