

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
22	11	5		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
+3	3	0			16	AC	10	4			2	0		

能力値															
	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	8	-1	-1	11	頑健	10	1				0				
耐久力	12	+1	+1												
敏捷力	16	+3	+3	14	反応	10	4				0	0			
知力	18	+4	+4												
判断力	14	+2	+2	15	意志	10	2	1	2		0				
魅力	11	+0	+0												
アクションポイント											0	1	2	3	4

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	+0	【魅】	+0	なし		
運動	-1	【筋】	-1	0		
隠密	+3	【敏】	+3	0		
軽業	+3	【敏】	+3	0		
看破	+2	【判】	+2	なし		
交渉	+0	【魅】	+0	なし		
持久力	+1	【耐】	+1	0		
事情通	+0	【魅】	+0	なし		
自然	+7	【判】	+2	5	なし	
宗教	+4	【知】	+4	なし		
知覚	+2	【判】	+2	なし		
地下探検	+7	【判】	+2	5	なし	
治療	+2	【判】	+2	なし		
盗賊	+8	【敏】	+3	5	0	
はったり	+0	【魅】	+0	なし		
魔法学	+11	【知】	+4	5	なし	2
歴史	+11	【知】	+4	5	なし	2
知覚	受動	知覚	: 12	受動	看破	: 12

特技
(儀式修得者)、(鎧習熟:レザー)

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、エルフ語 技能ボーナス: 魔法学&歴史+2 エラドリンの教育、エラドリン流武器習熟、フェイ起源。 エラドリンの意志: 意志防御値+1種族、[魅了]セーブに+5種族。 トランス: 睡眠の代わりに4時間のトランスを取る。その間、無防備にならない。 フェイ・ステップ: 同名の遭遇毎パワーを得る。

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、Wand 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。 正確さのWand: 遭遇毎に1回、フリーアクションとして、1回の攻撃ロールに+3のボーナスを得る。
--

背景ルール
適用なし

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
ダガー	1マス	+2	1d4-1	

遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
マジックミサイル	20	+4vs反応	2d4+4	

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
プレスティジティション	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
サンダー・ウェーブ	クラス	標準	無限
マジック・ミサイル	クラス	標準	無限
フェイ・ステップ	種族	移動	遭遇□
アイシー・テレイン	クラス	標準	遭遇□
スリープ	クラス	標準	
フレイミング・スフィア	クラス	標準	一日■

装備品
武器: ダガー 防具: レザーアーマー 腕 脚 手 頭 首 指輪 腰 装具: Wand 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x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋 所持金: 2 gp,

特技
《儀式修得者》：習得した儀式を執行できます。

種族特徴
フェイ起源：フェイ起源のクリーチャーとして扱われます。
エラドリンの意志：意志防御値に+1 種族(計算済)。また、[魅了]効果に対するセーブに+5 の種族ボーナスを得ます。
トランス：睡眠の代わりに4 時間のトランスを行います。トランス中は通常通りに警戒を行っており、危険に対応できます。

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。
正確さのワンド：遭遇毎に1 回、フリーアクションとして1 回の攻撃ロールに+3 のボーナスを得ることができます。

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(ダガー)
[無限回] [武器]
標準アクション 近接・武器(1 マス)
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+2 対 AC
ヒット：1d4-1 ダメージ(クリティカル時3 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
[無限回] [装具]、[秘術]、[力場]
標準アクション 遠隔・20 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+4 対 反応
ヒット：2d4+4 ダメージ(クリティカル時12 ダメージ)

サンダーウェーブ /雷鳴波 ウィザード/クラス特徴
[無限回] [装具]、[秘術]、[雷鳴]
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。

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さげることもない。
「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行させておける。

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。

■フェイ・ステップ /フェイの一飛び エラドリン/種族特徴
[遭遇毎] [瞬間移動]
移動アクション 使用者
効果：5 マスまでの瞬間移動を行う。

■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]、[冷氣]
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[冷氣]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。

■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：+4 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 回目のセービング・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 /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+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
このキャラクターはワンドを片手に魔法で敵を打ち落としていく妖精の魔法使いです。
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。また、「正確さのワンド」の能力によって、重要な局面において攻撃を命中させることができます。
魔法使いのイメージと裏腹に、このキャラクターの防御力は他のキャラクターに比べて特に低くはありません。また、危険な状態になっても「フェイステップ」で安全に離脱することができます。
「サンダーウェーブ」で敵を動かすときや、挟撃を提供するとき、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で活躍することができます。
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。