

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
35	17	8		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			

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
+8	2	2	4		20	AC	12	+5			2		1	
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	能力値	能力修正値	能力判定値		16	頑健	12	+1	1	1	1			
耐久力	13	+1	+1											
敏捷力	14	+2	+2		20	反応	12	+5	1	1	1	0		
知力	20	+5	+5											
判断力	13	+1	+1		15	意志	12	1	1		1			
魅力	8	-1	-1											
技能					アクションポイント									
技能名	ボーナス	能力判定値	習得	防具	種族	クラス	強化	その他	その他	その他	その他	その他	その他	その他
威圧	+1	【魅】	-1	なし										
運動	+2	【筋】	+0	なし										
隠密	+4	【敏】	+2	なし										
軽業	+4	【敏】	+2	なし										
看破	+3	【判】	+1	なし										
交渉	+1	【魅】	-1	なし										
持久力	+3	【耐】	+1	なし										
事情通	+1	【魅】	-1	なし										
自然	+11	【判】	+1	5	なし								3	
宗教	+12	【知】	+5	5	なし									
知覚	+3	【判】	+1	なし										
地下探検	+8	【判】	+1	5	なし									
治療	+3	【判】	+1	なし										
盗賊	+4	【敏】	+2	なし										
はったり	+1	【魅】	-1	なし										
魔法学	+12	【知】	+5	5	なし									
歴史	+12	【知】	+5	5	なし									
知覚			受動<知覚>: 13		受動<看破>: 13									

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	+1	【魅】	-1		なし		
運動	+2	【筋】	+0		なし		
隠密	+4	【敏】	+2		なし		
軽業	+4	【敏】	+2		なし		
看破	+3	【判】	+1		なし		
交渉	+1	【魅】	-1		なし		
持久力	+3	【耐】	+1		なし		
事情通	+1	【魅】	-1		なし		
自然	+11	【判】	+1	5	なし		3
宗教	+12	【知】	+5	5	なし		
知覚	+3	【判】	+1		なし		
地下探検	+8	【判】	+1	5	なし		
治療	+3	【判】	+1		なし		
盗賊	+4	【敏】	+2		なし		
はったり	+1	【魅】	-1		なし		
魔法学	+12	【知】	+5	5	なし		
歴史	+12	【知】	+5	5	なし		
知覚	受動<知覚>: 13				受動<看破>: 13		
特技							
《儀式習得者》、《鎧習熟: レザー》、《イニシアチブ強化》、《蝕む吹雪》							
《技能熟練: 自然》							

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]	1マス	+6	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マス	+8	2d4+8	
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	
レイ・オブ・フロスト	クラス	標準	無限	
マジックミサイル	クラス	標準	無限	
スコーピング・バースト	クラス	標準	無限	
アイシー・テレイン	クラス	標準	遭遇□	
アイシー・レイズ	クラス	標準	遭遇□	
エキスペディシャス・リトリート	クラス	標準	一日■	
スリープ	クラス	標準	一日■	
フレイミング・スフィアー	クラス	標準		

種族的特徴

サイズ: 中型 移動速度: 6マス 視覚: 通常

言語: 共通語、他一つ(巨人語) 技能ボーナス: なし

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(計算済)。

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。

背景ルール

適用なし

特技

《儀式修得者》：習得した儀式を執行できます。
《鎧習熟：レザー》、レザー・アーマーに習熟
《イニシアチブ強化》イニシアチブに+4
《蝕む吹雪》冷気と酸のダメージ+1《技能熟練：自然》自然判定+3

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。

負荷のオーブ：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(セーブ・終了)のウィザ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(=レイ・オブ・フロスト)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

■底力

[遭遇毎]

標準アクション 使用者

効果：回復力を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[+1])

[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：+6 対 AC

ヒット：1d4+1 ダメージ(クリティカル時 5+1d6(重症時 1d10) ダメージ)

遠隔基礎攻撃(マジックミサイル)

[無限回]◆[武器]

標準アクション 遠隔 (20 マス)

目標：クリーチャー1 体

攻撃：+8 対反応

ヒット：2d4+8 ダメージ(クリティカル時 8+1d6(重症時 1d10) ダメージ)

レイ・オブ・フロスト /冷気光線

[無限回]◆[装具]、[秘術]、[火]

標準アクション 遠隔 (10 マス)

目標：クリーチャー1 体

攻撃：+8 対頑健

ヒット：1d6+7 ダメージ(クリティカル時 13+1d6(重症時 1d10) ダメージ)。

目標は使用者のターン終了時まで減速状態となる。

スコーチング・バースト /灼熱の爆発

[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：+8 対 反応

ヒット：1d6+6 の[火]ダメージ (クリティカル時 12+1d6(重症時 1d10) ダメージ)。

ゴースト・サウンド /幻の音

[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。

ブレスティディティション /奇術

[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の稼働させておける。

メイジ・ハンド /魔道士の手

[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にとっていたら、この手はその物体を背負い袋、ポーチ、鞄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

[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通る。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

[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：+8 対 反応

ヒット：1d6+7 の[冷気]ダメージ(クリティカル時 13+1 d 6(重症時 1d10) 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。

■アイシー・レイズ /凍結光線

[遭遇毎]◆[秘術]、[装具]、[冷気]

標準アクション 遠隔 (10 マス)

目標：クリーチャー1 体または2 体

攻撃：+8 対 反応、目標1 体につき攻撃1 回

ヒット：1d10+7 の[冷気]ダメージ(クリティカル時 17+1 d 6(重症時 1d10) ダメージ)。目標は使用者の次のターン終了時まで動けない状態となる

■エクスペディシヤス・リトリート /迅速退却

[一日毎]◆[秘術]

移動アクション 使用者

効果：使用者は自分の移動速度の2 倍までシフトを行う

■スリープ /睡眠

[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：+8 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

[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+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：+4 対 反応

ヒット：2d6+6 の[火]ダメージ (クリティカル時 18+1d6(重症時 1d10) 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%。

アイテム

■オーブ・オヴ・サングェナリィ・リパーカッションズ[+1] (Lv5 武器)

アイテム・スロット：装具(オーブ)

強化：+1+1d6 ダメージ、“重傷”のクリーチャーに対しては+1d10

パワー([一日毎])：マイナー・アクション。使用者の5マス以内にいるすべての“重傷”のクリーチャーに対して、1d6+5のダメージを与える。

■レザー・アーマー[+1、ダークリーフ] (Lv4 鎧)

アイテム・スロット：鎧(レザー)

強化：AC+1

遭遇の度、使用者に対して行われる最初の攻撃に対するACに+2のアイテムボーナスを与える。

■ブレイザーズ・オヴ・ザ・パーフェクト・ショット (Lv3 腕)

アイテム・スロット：腕部

特性：使用者が遠隔基礎攻撃（マジックミサイル）を命中させた際、その基礎攻撃でのダメージ・ロールに+2のアイテム・ボーナスを得る。

※上記データに反映済み

■ダガー[+1]

アイテム・スロット：武器（ダガー）

強化：1

クリティカル：+1d6 ダメージ

■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す。

■制御役としての特色と運用

このキャラクターは冷気呪文等で敵の動きを封じ込めたり、火炎呪文等で広範囲を焼き払う人間の魔術師です。

またフレイミング・スフィアーやオーブの力を使うことで命中判定無しの無条件でダメージを与える力も持っています。

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。