

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
54	27	13	9									5マス	7マス
ダメージ:										基本	防具	アイテム	その他
										5			

注)アイテム効果により回復力値が+1されている。

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
+10	1	4	4	1	25	AC	14	5		2			2	2
能力値														
筋力	能力値	能力修正値	能力判定値		20 <td>頑健</td> <td>14</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td>1</td>	頑健	14	3			2			1
10	10	+0	+4											
耐久力	16	+3	+7											
12	2	2												
敏捷力	12	+1	+5		22	反応	14	5			2	0		1
12														
知力	20	+5	+9											
18	2													
判断力	14	+2	+6		21	意志	14	2	2		2			1
12	2													
魅力	8	-1	+3											
8														

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	+3	【魅】 3		なし		
運動	+4	【筋】 4		0		
隠密	+5	【敏】 5		0		
軽業	+5	【敏】 5		0		
看破	+6	【判】 6		なし		
交渉	+3	【魅】 3		なし		
持久力	+9	【耐】 7		0	2	
事情通	+3	【魅】 3		なし		
自然	+11	【判】 6	5	なし		
宗教	+14	【知】 9	5	なし		
知覚	+6	【判】 6		なし		
地下探検	+13	【判】 6	5	なし	2	
治療	+6	【判】 6		なし		
盗賊	+5	【敏】 5		0		
はったり	+3	【魅】 3		なし		
魔法学	+16	【知】 9	5	なし		2
歴史	+14	【知】 9	5	なし		
知覚	受動	知覚 : 16		受動	看破 : 16	

種族的特徴	
サイズ: 中型	移動速度: 5マス
言語: 共通語、ドワーフ語	技能ボーナス: 持久力&地下探検+2
鉄の胃袋: 対[毒]セーブ+5種族。ドワーヴン・リジリアンス: 同名パワー修得。ドワーフ武器習熟。荷重移動: 防具や重過重によって移動力が低下しない。踏ん張り: 何らかの強制移動効果によるマス数が一つ減る。攻撃により伏せになったとき、セーブに成功すれば伏せにならない。	

基本クラスの特徴	
役割: 制御役	パワー源: 秘術
防具習熟: クロース	防御値ボーナス: 意志+2

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	
学者: 魔法学 +2	

移動速度		
通常 5マス	疾走 7マス	
基本	防具	アイテム
5		

防衛値							
能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
5			2			2	2

能力修正値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
3				2			1

能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
5				2	0		1

能力修正値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
2		2		2			1

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

装備品	
武器:	正確性のスタッフ[+2, ディフェンシブ](7Lv, AV)
防具:	クロース[+2, シマーリング](8Lv, AV)
腕	
脚	キャットステップ・ブーツ(3Lv, PHB)
手	
頭	カスクofタクティクス(4Lv, AV)
首	スパイダーシルク・マントル[+2](AV2, 8Lv)
指輪	
腰	
装具	マズターズ・ワンドofマジックミサイル[+1](AV, 3Lv,)
その他	呪文書、ポーションofヒーリング、レジスタンス[火], 練金秘薬150gp
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
2,595	陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋
5	所持金: 5 gp,

特技：効果の複雑なもの（なし）

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+3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)

[無限回] [武器]

標準アクション 近接・武器(2マス)

目標：クリーチャー1体

攻撃：+9 対AC

ヒット：1d8+2ダメージ(クリティカル時10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/攻撃1

[無限回] [秘術]、[装具]、[力術]、[力場]

標準アクション 遠隔・20マス

目標：クリーチャー1体

効果：(スタッフ使用時)9の[力場]ダメージ

(ワンド使用時)8の[力場]ダメージ、目標を1マス押しやる。

スコーチング・バースト ウィザード/攻撃1

[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全て

攻撃：+13 対反応

ヒット：1d6+7[火]ダメージ(クリティカル時13+1d6ダメージ)

■アイシー・テレイン /凍る大地 ウィザード/攻撃1

[遭遇毎] [秘術]、[装具]、[冷氣]、[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：+13 対反応

ヒット：1d6+7の[冷氣]ダメージ(クリティカル時13+2d6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の区域となる。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。

■カラー・スプレー /色しぶき ウィザード/攻撃3

[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：+13 対意志

ヒット：1d6+7[光輝]ダメージ(クリティカル時13+2d6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。

■ウィンターズ・ラス /冬將軍の怒り ウィザード/攻撃7

[遭遇毎] [秘術]、[装具]、[区域]、[冷氣]

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：+13 対頑健

ヒット：2d8+7ダメージ(クリティカル時23+2d6ダメージ)

効果：範囲内に使用者の次ターン末までか、使用者がマイナー・アクションで解除するまで持続する区域が生じる。この区域は軽度な隠蔽であり、区域内で自ターンを開始したクリーチャーは、5[冷氣]ダメージを受ける(1体のクリーチャーは1ターンに2回以上このダメージを受けない)。

■スリープ /睡眠 ウィザード/攻撃1

[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：+13 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/攻撃1

[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：+13 対反応

ヒット：2d6+7の[火]ダメージ(クリティカル時19+2d6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/攻撃5

[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：+13 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)。

■スティッキング・クラウド /悪臭の雲 ウィザード/攻撃5

[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すべて

攻撃：+13 対頑健

ヒット：1d10+7[毒]ダメージ(クリティカル時17+2d6ダメージ)。

効果：爆発内に使用者の次ターン末まで持続する区域が生じる。この区域は“重度な隠蔽”である。区域内にはいるか、区域内で自ターンを開始したクリーチャーはすべて、10点の毒ダメージを受ける(1体のクリーチャーが1ターンに2回以上、このダメージを受けることはない)。使用者は1回の移動アクションとして、この区域を6マス移動させられる。維持・マイナー：この区域は使用者の次ターン末まで持続する。

■ドワーヴン・リジリアンス /ドワーフの底力 ドワーフ/汎用1

[遭遇毎]

マイナー・アクション 使用者

効果：使用者は底力を使用する。

■シールド /盾 ウィザード/汎用2

[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/汎用2

[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。

■ディスペル・マジック /解呪 ウィザード/汎用6

[遭遇毎] [秘術]、[装具]

移動アクション 遠隔・10

目標：1つの創造物または区域

攻撃：+13 対 その創造物または区域の作成者の意志防御値

効果：その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通常はその効果のセーブに成功するまで持続するものを含め全て終了する。

■ウォール of フォッグ /霧の壁 ウィザード/汎用6

[一日毎] [秘術]、[創造]

標準アクション 遠隔範囲・壁状8・10マス以内

効果：使用者の自ターン末まで持続する高さ4マスまでの霧の壁を創造する。この壁は“重度な隠蔽”であり、視線を遮る。

維持・マイナー：この壁は使用者の次ターン末まで持続する。

アイテム

正確性のスタッフ[+2,ディフェンシブ] (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：+2d6ダメージ

特性：使用者の頑健・反応、意志防御値+1、使用者が防御のスタッフクラス特徴を有しているならACも+1。

マスターズ・ワンド of マジックミサイル[+1] (Lv3 ワンド)

アイテム・スロット：装具(ワンド)

強化：攻撃ロールとダメージ・ロール+1 クリティカル：+1d6ダメージ

特性：この装具を用いて関連パワーを使用時、目標を1マス押しやる。

クロース・アーマー[+2,シマリング] (Lv8 鎧)

アイテム・スロット：鎧(クロース・アーマー)

強化：AC+2

特性：使用者は機会攻撃を誘発せずに遠隔攻撃や遠隔範囲攻撃を行なえる。

■スパイダーシルク・マントル[+2]	(Lv8 外套)
アイテム・スロット：首；強化：頑健、反応、および意志+2	
パワー([遭遇毎])：マイナー・アクション。使用者は自ターンの終了まで、この遭遇の終了まで、自分の移動速度に等しい登はん(蜘蛛歩き)移動速度を得る。	

■キャットステップ・ブーツ	(Lv3 長靴)
アイテム・スロット：脚部	
特性：使用者が落下、あるいは飛び降りを行った場合、通常の落下ダメージの半分のみを受け、さらに常に伏せ状態にならずに足から着地する。	
パワー([一日毎])：フリー・アクション。使用者が次に行う 軽業 判定、あるいは 運動 判定に+5 パワー・ボーナスを得る。	

■カスク of タクティクス	(Lv4 兜)
アイテム・スロット：頭部	
特性：イニシアチブ判定に+1 アイテム・ボーナス(反映済み)	
パワー([一日毎])：フリー・アクション。イニシアチブ判定の際にこのパワーを使用する。使用者が見ることができる、同意する味方 1 体とイニシアチブ判定の結果を交代する。	

■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。	

■ポーション of レジスタンス[火]	(Lv4 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、[火]に対する抵抗 5 を得る。	

儀式(詳細は PHB 参照)
ブリュー・ポーション(1Lv,構成要素費-特殊,執行 1 時間)：様々なポーションを作成する。
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%。
ディテクト・シークレット・ドアーズ(3Lv,構成要素 25gp,執行 10 分)：魔法学 判定の結果をボーナスとして得て、視界内の隠し扉をまとめて探す 知覚 判定を行える。
アーケイン・ロック(4Lv,構成要素費 25gp,執行 10 分)：使用者は一つの扉や窓などに魔法の鍵をかける。これには合言葉などを設定化(PHB)。
ノック(4Lv,構成要素費 35gp&回復力 1 回,執行 10 分)：扉や錠前にかかった何らかの鍵を 魔法学 によって開ける(PHB)。
エンチャント・マジック・アイテム(4Lv,構成要素-特殊,執行 1 時間)：様々なマジック・アイテムを作成する

この 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
グランツは杖を振るって様々な物を創造し、地形を造り替えるドワーフの魔法鍛冶です。
発掘で得た知識と、大きなダンゴムシの姿をした大地の精霊の借りて、失われたドワーフの技を求めて多くの遺跡を探索しています。

戦闘では防御力と自己回復力を生かし、前線近くに踏みとどまって範囲魔法、特に区域パワーをばらまいて敵の分断を図ります。
移動する際には精霊の相棒を雑魚モンスターへの牽制として活用しますが、シャーマンのマルチクラスは技能の強化が主な目的であり、戦闘時の活用には、頓着しません。

ゴースト・サウンド /幻の音	ウィザード/汎用
[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/汎用
[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経働させておける。	

メイジ・ハンド / 魔道士の手	ウィザード/汎用
[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/汎用
[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。	

コール・スピリット・コンパニオン / 精霊の相棒招請	クラス特徴
[無限回] [原始]、[創造]	
標準アクション(マルチクラス版) 近接・爆発 20	
効果： 効果：使用者は自分の精霊の相棒を、爆発の範囲内の何ものにも占められていないマスへと創造する。この精霊の相棒は使用者が気絶状態になるか、使用者が 1 回のマイナー・アクションとして解除するか、使用者がこのパワーを再び使用するまで持続する。使用者のターンの終了時において、(1)使用者が精霊から 20 マス以内にいること、(2)使用者から精霊のマスに対して効果線が通っていること、の二つの条件を満たしていない限り精霊は終了する。この精霊はマス 1 つを占める。敵はこのマスを通り抜けることはできないが、味方は通り抜けることができる。使用者は自分が移動アクションを取った時、この精霊も使用者自身の移動速度に等しいマスだけ移動させることができる。精霊の相棒は、しっかりとした実体を持つ障害物を通過するように移動させることはできない。この精霊は近接攻撃、あるいは遠隔攻撃の目標とすることができるが、ヒット・ポイントは持っていない。もしも 1 回の近接攻撃、あるいは遠隔攻撃がこの精霊に 14 以上のダメージを与えたなら、精霊は消え失せ、使用者は 9 のダメージを受ける。それ以外では、精霊はその攻撃の作用を受けない。精霊の相棒は使用者に等しい防御値を持つ。	

■スピリッツ・シールド/精霊の盾	シャーマン/クラス特徴
[遭遇毎](マルチクラス版) [回復]、[原始]、[装具]、[精霊]	
機会アクション 近接・精霊 1	
トリガー：敵 1 体が、使用者の精霊の相棒に隣接したマスからシフトすることなしに離れた時	
目標：トリガーとなった敵	
攻撃：+9 対“反応”	
ヒット：+5 ダメージ(クリティカル時 5+1d6 ダメージ+さらに使用者から 5 マス以内の味方 1 人は+2 の HP を回復。以下、同様の効果を追加)	
効果：使用者の精霊の相棒から 5 マス以内にいる味方 1 人は、+5 ヒット・ポイント回復する。	

■スピーク・ウィズ・スピリッツ/精霊との会話	シャーマン/クラス特徴
[一日毎](マルチクラス版) [原始]	
マイナー・アクション	
目標：使用者	
効果：このターンの間、目標は次に行う 1 回の技能判定に+2 のボーナスを与える。	