

D&D 4版キャラクターシート

■ **PC名**: カイ (PCのコンセプト名 突撃型ウィザード) Lv : 4
■ **種族**: 人間 クラス: ウィザード
■ **背景**: 背景名前兆 (+2) (背景特典の内容 宗教に +2)
■ 筋力: 13(+3) 耐久力: 16(+5) 敏捷力: 10(+2) 知力: 20(+7) 判断力: 10(+2) 魅力: 8(+1)
■ 属性: 悪
■ 言語: 巨人・共通

■ **イニシアティブ**: +2 =+29(敏捷判定値) +0(特技)+0(その他) ■ **移動力**: 6 / **疾走時**: 8
■ **AC**: 22、**頑健**: 17、**反応**: 19、**意思**: 16

■ **HP**: 38 重傷値: 19 回復力値: 9 回復回数: 9/□□□□/□□□□□/

■ 技能

威圧+1、運動+2、隠密+1、軽業+1、看破+2、交渉+1、持久力+4、事情通+1、自然+7、宗教+14、
知覚+2、地下探検+7、治療+2、盗賊+2、はったり+1、魔法学+12、歴史+12
■ **受動知覚**: 12 **受動看破**: 12

■ 特技

・(近接戦訓練: 知力) 近接基礎攻撃に用いる能力値を知力に変更。
・(鎧習熟: レザーアーマー) レザーアーマーに習熟、
・(鎧習熟: ハイドアーマー) ハイドアーマーに習熟
・(武器熟練: スタッフ類) スタッフ類を用いた攻撃のダメージロールに+1。
・(儀式修得者) 儀式を執行できる

■ アイテムリスト

装備部位: アイテム名(LvX,PHB以外の出展)

武器: +1スタッフ ヴァンガードウェポン(3LV 宝物庫)

防具: +1デスカット・ハイドアーマー(5LVPHB)

腕: プレイサーオブマイティストライディング(2LVPHB)

脚:

手:

頭:

首: +1クロークオブディストーション(4LV宝物庫)

指輪:

腰:

装具:

その他:

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
選択パック4

■ 種族特徴

・**特徴名1**: 記述……ボーナス特技、技能
・**特徴名2**: 記述……ボーナス無限パワー
・**特徴名3**: 記述……防御+1

■ クラス特徴

・**特徴名1**: 記述……防御のスタッフ スタッフを装具としてつかってる間ACに+1、1遭遇に1回即応割り込みで1回の攻撃に対してAC+3
・**特徴名2**: 記述……呪文書: 儀式を自動習得する。一日毎と汎用呪文を選択できる。
・**特徴名3**: 記述……初級呪文: 4つの無限回パワーを習得(PHB62、クラス特徴参照)

■ 無限回パワー

・**近接基礎攻撃(スタッフ+1[ヴァンガード])** [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: +10 対AC

ヒット: 1d8+9ダメージ(クリティカル時17+1d8ダメージ)

突撃時+1d8ダメージ(ヴァンガードウェポンの効果による)

・**遠隔基礎攻撃(マジックミサイル)/魔法の矢** [無限回] [装具][秘術][力場]

標準アクション 遠隔(10/20マス) 目標: クリーチャー1体

効果 8の[力場]ダメージ

特殊: このパワーに使用した装具が強化ボーナスを有しているなら、そのボーナスをダメージに加えること。このパワーは遠隔基礎攻撃として使用できる。

以降の記載は全て装具としてスタッフを使用時。

・**スローティングバースト/灼熱の爆発** ウィザード/クラス特徴 [無限回] [装具]、[秘術]、[火]

標準アクション 遠隔・10 (爆発1) 目標:爆発範囲のクリーチャーすべて
攻撃:+8 対反応
ヒット:1d6+7 [火] ダメージ(クリティカル時13+1d8ダメージ)。

・遠隔基礎攻撃(マジックミサイル) **[無限回]** **[装具]** **[秘術]** **[力場]**

標準アクション 遠隔(10/20マス) 目標:クリーチャー1体
効果 8の力場ダメージ

特殊: このパワーに使用した装具が強化ボーナスを有しているなら、そのボーナスをダメージに加えること。このパワーは遠隔基礎攻撃として使用できる。

・レイオブフロスト /冷気光線 ウィザード **[無限回]** **[装具]** **[秘術]** **[冷機]**

標準アクション 遠隔・10 目標:クリーチャー1体
攻撃:+8 対頑健

ヒット:1d6+7 [冷気] ダメージ(クリティカル時13+1d8[冷気]ダメージ)。次の使用者のターンの終了時まで目標は減速状態となる。

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。

ブ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かな音楽、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

[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。

■ 遭遇毎パワー

・レイオブエンフィールメント /衰弱光線 ウィザード1 **[遭遇毎]** **[装具]** **[秘術]** **[死霊]**

標準アクション 遠隔・10 目標:クリーチャー1体

攻撃:+8 対頑健

ヒット:1d10+7 [死霊] ダメージ(クリティカル時17+1d8[死霊]ダメージ)。目標は次の使用者のターン終了時まで弱体化状態となる

・カラースプレー /色しびき ウィザード3 **[遭遇毎]** **[装具]** **[秘術]** **[光輝]**

標準アクション 噴射5 目標:噴射内のすべてのクリーチャー

攻撃:+8 対意志

ヒット:1d6+7 [光輝] ダメージ(クリティカル時13+1d8[光輝]ダメージ)。目標は使用者の次のターンの終了時まで幻惑状態となる

■ 一日毎パワー

・フレイミングスフィア / 炎の球体 **ウィザード1** **[1日毎]** **[秘術]**、**[火]**、**[装具]** **[創造]**

標準アクション 遠隔10

使用者は中型サイズの炎の球体1つを創造する。この球体は射程内1つのマスをしめ目標を攻撃する。
炎の球体に隣接した状態で自分のターンを開始したクリーチャーは1d4 + 7の[火]ダメージを受ける。
使用者は移動アクションで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:+7 対反応

ヒット:2d6+7ダメージ(クリティカル時19+1d8[火]ダメージ)。

維持・マイナー 使用者はこのパワーを遭遇の終了時まで維持させることができる。

1回の標準アクションとしてもう一度攻撃をさせることができる

・スリープ/催眠 **ウィザード1** **[1日毎]** **[秘術]**、**[催眠]**、**[装具]**

標準アクション

20マス以内 爆発2 目標・爆発のクリーチャーすべて

攻撃 +7 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一度目のセーブに失敗したクリーチャーは気絶状態となる(セーブ・終了)

ミス・目標は減速状態となる(セーブ終了)

■汎用パワー

・シールド / 盾 **ウィザード2** **[遭遇毎]** **[秘術]**、**[力場]**

即応・割り込み 使用者

トリガー・使用者に対する攻撃がヒットしたとき

効果:使用者の次のターン終了時まで、反応防御値とACに+4のボーナスを得る

・ジャンプ / 跳躍 **ウィザード2** **[遭遇毎]** **[秘術]**

移動アクション 遠隔10 目標・使用者がクリーチャー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回おこなう。この判定には+10のパワーボーナスがつく。

助走を行ったかのように距離をもとめ、目標はその距離だけ移動する。

■アイテム

・アイテム名称 ヴァンガード・ウェポン **Lv3 分類武器 装備スロット 特性:アイテム・スロット:武器(スタッフ)**

強化: 攻撃ロールとダメージロール+1

クリティカル: +1d8ダメージ。

特性: ヒットした突撃攻撃は+1d8の追加ダメージを与える。

パワー ([-1日毎]): マイナーアクション。突撃攻撃を行う際に使用できる。突撃攻撃がヒットした場合、使用者から10マス以内のすべての味方は、使用者の次ターン開始時まで攻撃ロールに+1を得、ダメージロールに+0のボーナスを得る。

・アイテム名称 デスカット・ハイドアーマーLv5 分類 防具

アイテム・スロット: 鎧(ハイド)

強化: AC +1

特性: 使用者は[死霊]に対する抵抗5および[毒]に対する抵抗5を得る。

パワー ([-1日毎]◆[死霊]): 即応・対応。このパワーは敵が使用者に対して近接攻撃をヒットさせた時に使用できる。その敵に対して1d10—1の[死霊]ダメージを与える。

・アイテム名称 クローク・オヴ・ディストーション+1 **Lv4 分類 防具**

アイテム・スロット: 首部

強化: 頑健、反応、意志 +1

特性: 使用者は、6マス以上離れた場所からの遠隔攻撃に対するすべての防御値に+1のアイテム・ボーナスを得る。

・アイテム名称 ブレイサーオブマイティストライディング **Lv2 分類その他 装備スロット腕**

特性:近接基礎攻撃をした際に+2のアイテムボーナスを加える(反映済み)

■儀式(不要なら項目毎削除)

・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。

・ウォーターウォーク(2Lv,構成要素費20gp,執行10分):執行者または一人の仲間は固い地面にいるかのように水上を歩ける。任意でON/OFF可。

■キャラクターについての説明

自由記述

最終戦争終結前後にみた前兆により、アーティファクトを収集するのが自分の天啓だと悟る。

秘密結社アラムにてアーティファクトを集めるという自身の野望のために暗躍中

戦闘時は高めのACとシールドや防御のスタッフをいかし、積極的に前にでていくキャラクターです。