

PC名: (エラドリンのウィザード[心術メイジ])

クラス: ウィザード(心術メイジ) Lv: 1  
種族: エラドリン 性別: 年齢:

ヒットポイント / 回復力  
最大HP 24 重傷値 12 回復力値 6 回復回数 1 2 3 4 5 6 7 8  
ダメージ:

移動速度  
通常 6マス 疾走 8マス  
基本 6 防具 アイテム その他

イニシアチブ  
合計 [敏] Lv補正 特技 その他  
+0 0 0

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

能力値

筋力 10 耐久力 14 敏捷力 11 知力 18 判断力 14 魅力 12

12 頑健 10 2 0

14 反応 10 4 0 0

15 意志 10 2 1 2 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 +1 [魅] 1 なし  
運動 +0 [筋] 0 0  
隠密 +0 [敏] 0 0  
軽業 +0 [敏] 0 0  
看破 +7 [判] 2 5 なし  
交渉 +1 [魅] 1 なし  
持久力 +2 [耐] 2 0  
事情通 +1 [魅] 1 なし  
自然 +7 [判] 2 5 なし  
宗教 +9 [知] 4 5 なし  
知覚 +2 [判] 2 なし  
地下探検 +2 [判] 2 なし  
治療 +2 [判] 2 なし  
盗賊 +0 [敏] 0 0  
はったり +1 [魅] 1 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 : 17

近接基礎攻撃  
武器 間合い 命中修正 ダメージ その他  
ロングソード 1マス +3 1d8

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 - 6ダメージ

パワーリスト  
名称 習得 アクション 回数  
マジック・ミサイル クラス1 標準 無限  
ピガイリング・ストラップ クラス1 標準 無限  
ヒプノティズム クラス1 標準 無限  
イリュージョン・オブスタクル クラス1 標準 遭遇  
チャームofミスプレイスト・ラス クラス1 標準 遭遇  
スリーブ クラス1 標準 一日  
ファントム・カズム クラス1 移動  
メイジ・ハンド クラス1 マイナー 無限  
ゴースト・サウンド クラス 標準 無限  
サジェスチョン クラス フリー 遭遇  
フェイスステップ 種族 移動 遭遇

特技

(オープ練達)

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、フェイス起源。  
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。  
フェイスステップ: 同名の遭遇毎パワーを得る。

基本クラスの特徴

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、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  
呪文書: 遭遇毎、一日毎と汎用パワーをLv毎に2つ覚え、どちらかを準備できる。  
初級呪文: 3つの初級呪文をパワーとして習得。  
心術の初級魔道士: [秘術]かつ[心術]パワーの強制移動距離+2。

背景ルール

なし

100 装備品

15 武器: ロングソード  
1 防具: クロース  
腕  
脚  
手  
頭  
首  
指輪  
腰  
15 装具: オープ  
50 その他: 呪文書  
15 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  
81 陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋  
19 所持金: 19 gp,

**特技**  
**【オーブ繰返】**：オーブを用いた[装具]攻撃ロール+1 特技(計算済)。さらにオーブを用いた攻撃で、目標を押しやり、引き寄せ、横滑りさせるマス数を+1 特技(計算済み)。

**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：遭遇毎と、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。  
心術の初級魔法士：[秘術]の[心術]パワーがクリーチャーを押しやり、引き寄せ、横滑りさせるとき、強制移動の最大マス数を+2 マス(計算済み)。

**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(ロングソード)**  
[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：+3 対 AC  
ヒット：1d8 ダメージ(クリティカル時8 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：6 の[力場]ダメージ

**ビギニング・ストランス /惑わしの網** ウィザード/攻撃 1  
[無限回] [秘術]、[装具]、[心術]、[精神]、[魅了]  
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敵すべて  
攻撃：+5 対 意志  
ヒット：4 の[精神]ダメージ、使用者は目標を6 マスまで押しやる。

**ヒプノティズム /催眠術** ウィザード/攻撃 1  
[無限回] [秘術]、[装具]、[心術]、[魅了]  
標準アクション 遠隔・10  
目標：クリーチャー1 体  
攻撃：+5 対 意志  
ヒット：以下の効果のうち1つを選ぶこと。  
・目標は1回のフリーアクションを用いて、使用者が選んだ1体のクリーチャーに1回の基礎攻撃を行う。この攻撃ロールに+4 パワーボーナス。  
・使用者は目標を6 マスまで横滑りさせる。

**イリュージョン・オブスタクルズ /幻の障害物** ウィザード/攻撃 1  
[遭遇毎] [秘術]、[装具]、[幻]  
標準アクション 遠隔範囲・爆発 1・10 マス  
目標：爆発の範囲内の敵すべて  
攻撃：+5 対 意志  
ヒット：使用者の次ターン未まで、目標は幻惑状態、かつ突撃も行えない。  
ミス：使用者の次ターン未まで、目標は突撃を行えない。

**チャーム of ミスプレイスト・ラス /見当違いの怒り** Wiz/攻撃 1  
[遭遇毎] [秘術]、[装具]、[心術]、[魅了]  
標準アクション 遠隔・10 マス  
目標：クリーチャー1 体  
攻撃：+5 対 意志  
ヒット：使用者は目標を6 マスまで横滑りさせる。そして使用者の次ターン未まで幻惑状態になる。  
効果：目標は1回のフリー・アクションとして、使用者の選んだ1体のクリーチャーに1回の基礎攻撃を行う。この攻撃のダメージロールに+2 のパワー・ボーナスがつく。

**ファントム・カズム /幻の地割れ** ウィザード/攻撃 1  
[一日毎] [秘術]、[装具]、[幻]、[区域]、[精神]  
標準アクション 遠隔範囲・爆発 1・10 マス以内  
目標：爆発の範囲内の敵すべて  
攻撃：+5 対 意志  
ヒット：2d6+4 の[精神]ダメージ(クリティカル時16 ダメージ)、目標は伏せ状態になる。さらに目標の次ターン未まで目標は動けない状態になる。  
ミス：半減ダメージ。目標は伏せ状態になる。  
効果：爆発の範囲内に、この遭遇の間持続する区域が作り出される。この区域に入った敵は伏せ状態になる。

**スリープ /睡眠** ウィザード/攻撃 1  
[一日毎] [秘術]、[装具]、[心術]、[魅了]  
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：+5 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減速状態の代わりに気絶状態となる(セーブ・終了)。  
ミス：目標は減速状態となる(セーブ・終了)。

**フェイ・ステップ /フェイの一歩** エラドリン/汎用  
[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。

**サジェスチョン /示唆** ウィザード/汎用  
[遭遇毎] [秘術]  
フリー・アクション 使用者  
トリガー：使用者が交渉判定を行う  
効果：使用者は代わりに 交渉 判定を行い、結果を決めるために用いる。

**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。

**メイジ・ハンド /魔法の手** 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。この手は使用者の次ターンが終了するか、もう一度このパワーを使用する迄持続する。このパワーを使用した時点で使用者が手に物体を持っていたのなら、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たが、自分の身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。  
マイナー・アクション：この手は20 ポンド以下の物体1 つを持ち上げたり、操作したりすることができる。この手は同時に2 榎上の物体を持つことができない。  
移動アクション：この手は持っていた物体と共に任意の方向に5 マス移動。  
フリー・アクション：この手は持っていた物体落とす。  
維持・マイナー：この手は使用者の次ターン未まで持続する。

**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宝珠を片手に敵の心を操る妖精の魔法使いです。メイジ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。特に強制移動距離が長く、戦場によっては敵を一気に危険地帯まで運んでしまうことができます。  
修得しているパワーの多くが遠隔攻撃で、かつ打たれ弱いので、敵に接近されたら早々に距離を取ってしまふべきです。噴射パワーの「ビギニング・ストランス」で吹き飛ばすか、「フェイ・ステップ」で脱出してしまひましょう。  
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。