

PC名:										クラス: ウィザード(杖アルケニスト)										Lv: 5									
(人間のウィザード)										種族: ヒューマン					性別:		年齢:												
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											
40		20		10												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								1		2	
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						17		頑健		12		2		1				1				1	
耐久力		14		+2		+4																							
敏捷力		14		+2		+4						20		反応		12		5		1				1		0		1	
知力		20		+5		+7																							
判断力		13		+1		+3						18		意志		12		1		1		2		1				1	
魅力		10		+0		+2																							
												アクションポイント				0		1		2		3		4					
技能										近接基礎攻撃																			
技能名		ボーナス				能力判定値		習得		防具		種族		その他		武器		間合い		命中修正		ダメージ		その他					
威圧		+2		【魅】		2				なし						素手		1マス		+1		1d4							
運動		+1		【筋】		1				0																			
隠密		+4		【敏】		4				0																			
軽業		+4		【敏】		4				0																			
看破		+3		【判】		3				なし																			
交渉		+2		【魅】		2				なし																			
持久力		+4		【耐】		4				0																			
事情通		+2		【魅】		2				なし																			
自然		+8		【判】		3		5		なし																			
宗教		+12		【知】		7		5		なし																			
知覚		+3		【判】		3				なし																			
地下探検		+3		【判】		3				なし																			
治療		+9		【判】		3		5		なし				1															
盗賊		+4		【敏】		4				0																			
はったり		+2		【魅】		2				なし																			
魔法学		+13		【知】		7		5		なし				1															
歴史		+12		【知】		7		5		なし																			
知覚				受動<知覚>: 13				受動<看破>: 13																					
特技																													
《スタッフ練達》、《イニシアチブ強化》、《上級装具訓練: 正確性のスタッフ》、《装具熟練》、《儀式習得者》、《二丁装具の術者》																													
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(エルフ語)		技能ボーナス: なし																											
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。																													
ヒロイック・エフォート: 同名のパワーを得る。																													
基本クラスの特徴										680		装備品																	
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																													
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										520		150																	
異種族育ち: <治療>習得										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																	
テーマの代わりに特技の一つ追加で習得										670		陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋																	
										10		所持金: 10 gp,																	

特技
《**スタッフ練達**》：スタッフを用いた[装具]攻撃ロール+1 特技(適用済)。
またスタッフを用いた遠隔／遠隔範囲攻撃で機会攻撃を誘発しない。
《**装具熟練**・**スタッフ**》：該当武器類でのダメージ+1 特技(適用済)。
《**上級装具訓練**・**正確性のスタッフ**》：該当する攻撃ロール+1 (適用済)。
《**二丁装具の術者**》：逆手に持った装具の強化ボーナスをダメージ・ロールに加えられる(適用済)。
《**イニシアチブ強化**》：イニシアチブ値+4(適用済)。
《**儀式修得者**》：習得した儀式を執行できます。

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。
また、呪文書にはいくつかの儀式呪文が書き込まれており、秘薬を消費して、これを使用できます。
防御のスタッフ：AC+1(適用済)。遭遇毎に1回、割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。

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(素手)
[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：+1 対AC
ヒット：1d4-1 ダメージ(クリティカル時3ダメージ)

フリージング・バースト /冷気爆発 ウィザード/攻撃1
[無限回]◆[秘術]、[装具]、[力術]、[冷気]
標準アクション 遠隔範囲・爆発1・10マス以内
目標：爆発範囲内のクリーチャーすべて
攻撃：+10 対 反応
ヒット：1d6+9の[冷気]ダメージ(クリティカル時15+1d10)、使用者は目標を1マス横滑り。

アーク・ライトニング /弧状の稲妻 ウィザード/攻撃1
[無限回]◆[秘術]、[装具]、[力術]、[電撃]
標準アクション 遠隔・10
目標：クリーチャー1体または2体
攻撃：+10 対 反応
ヒット：1d6+9の[電撃]ダメージ(クリティカル時15+1d10)。

■トワイライト・フォールズ /夕闇の帳 ウィザード/攻撃1
[遭遇毎]◆[秘術]、[装具]、[冥術]、[影]、[精神]、[区域] (HoS 掲載)
標準アクション 遠隔範囲・爆発1・10マス
目標：爆発内の敵すべて
攻撃：+10 対 意志
ヒット：1d6+9の[精神]ダメージ(クリティカル時15+1d10)。更に目標が起点マスにいないのなら、目標は使用者の次ターン末まで幻惑状態になる。
効果：爆発の範囲内に使用者の次ターン末まで持続する区域が作り出される。区域内にいる敵がいずれかのクリーチャーを攻撃する場合、そのクリーチャーはその敵に部分視認困難を有する。

■ショック・スフィア /電撃球 ウィザード/攻撃3
[遭遇毎]◆[秘術]、[装具]、[力術]、[電撃]
標準アクション 遠隔範囲・爆発2・10マス
目標：爆発内のクリーチャーすべて
攻撃：+10 対 反応
ヒット：2d6+9の[電撃]ダメージ(クリティカル時21+1d10)。
ミス：半減ダメージ。

■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：+10 対 意志
ヒット：2d6+9の[精神]ダメージ(クリティカル時21+1d10ダメージ)、目標は伏せ状態になる。さらに目標の次ターン末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。

■ホリッド・ウィスパーズ /恐怖の囁き ウィザード/攻撃1
[一日毎]◆[秘術]、[装具]、[幻]、[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：+10 対 意志

ヒット：1d6+9の[精神]ダメージ(クリティカル時15+1d10ダメージ)、目標は「減速状態」となり、攻撃ロールに-2のペナルティを受ける(セーブ・両方とも終了)。後効果：セーブ終了時に伏せ状態となる。
ミス：使用者の次ターン末まで目標は減速状態となり、攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。

■ヒロイック・エフォート /英雄的奮闘 種族パワー/汎用
[遭遇毎]◆
アクション不要 使用者
トリガー：使用者が1回の攻撃が1回のセーヴィング・スローにミスする。
効果：トリガーとなったロールに+4種族ボーナスを得る。

■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。

■ハーバル・ヒーリング /薬草治療 ウィザード/汎用2
[遭遇毎]◆[秘術]
マイナー 近接・1マス
目標：クリーチャー1体。
効果：目標はセーヴィング・スローを1回行える。また、底力を利用可能であれば底力を使用することもできる。

■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か、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個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末まで持続する。

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
スタッフ[+1, ルーイン] (Lv3 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+1
クリティカル：+1d10ダメージ
特性：この装具を用いた攻撃のダメージ・ロール+1(適用済)。

スタッフ[+1, ディフェンス] (Lv2 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+1
クリティカル：+1d6ダメージ
特性：この装具を手を持っているとき頑健反応意思防御値+1(適用済)。さらに防御のスタッフの能力をもっているならAC+1(適用済)

クロース・アーマー[+1, ルーニック] (Lv3 鎧)
アイテム・スロット：鎧(クロース・アーマー)
強化：AC+1
特性：〈魔法学〉+1アイテム(適用済)。
使用者が底力を使用する際、使用者は次の自ターン末まで[秘術]攻撃のダメージロールに+1のボーナスを得る。

クローク of the カイルージョン[+1] (Lv4 外套)
アイテム・スロット：首
強化：頑健と反応、意志+1
特性：〈治療〉+1 アイテム(適用済)。
パワー(〔一日毎])：マイナー・アクション。隣接する味方一体は、その日既に消費してしまった回復力使用回数を1回ぶん回復する。

■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。

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。

■このキャラクターの特色と運用
あなたは魔法の杖をそれぞれの手に携えた魔術師です。片方の杖は破壊に、もう片方は守りの力が込められています。杖と同様に呪文も破壊の呪文と癒しの呪文を位につけ、それぞれを使い分けます。

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。あなたの身につけた呪文は敵味方を無差別に攻撃する呪文と、範囲内の敵だけを攻撃する呪文、2体までの敵を狙い撃ちする呪文があります。ウィザードとしては高い攻撃力を持つあなたは、複数の敵にダメージを与えることで、パーティで最大の火力となりえます。

高いイニシアチブを生かして先手を取り、早い段階で広範囲の無差別呪文を使用しましょう。敵だけを攻撃できる呪文は乱戦になったあとから生きてきます。厳しい戦いになると感じたら早い段階で一日毎パワーを使用してください。

あなたは打たれ弱いものの、敵の攻撃が当たりにくく、回復のパワーも持っています。必要に応じて前線に出ることも有効です。

このキャラクターの初級呪文や知識技能、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活躍できます。

- ・「テーマ」習得の代わりに特技を一個追加習得。
- ・略語： HoFL：ヒーローズ of フォールン・ランズ、PHB：プレイヤーズ・ハンドブック、AV：冒険者の宝物庫、AV2：冒険者の宝物庫 2、HoS：影の勇者