

A	キャラクターの名前	レベル: 3	種族: 人間	性別: 男
	エズレン		クラス: ウィザード	年齢: ???
			属性 秩序にして中立	信仰: ???

能力値		能力修正値		
筋力	10	→	+0	STR
敏捷力	14	→	+2	DEX
耐久力	13	→	+1	CON
知力	18	→	+4	INT
判断力	12	→	+1	WIZ
魅力	10	→	+0	CHA 20pt

クラス特徴	
・呪文書	
・秘術の絆: 1回/1日	
・徒弟の手: 7回/1日	

種族特性とキャラクター特徴	
移動速度: 30フィート	言語: 共通語
ボーナス技能	
ボーナス特技	
集中する精神[魔法特徴]: 精神集中判定+1	
疑念を持つ者[社会特徴]: <真意看破>+1、かつクラス技能化	

防御能力		ヒットポイント: 22	
メイジャー・呪文	判定値	鎧	盾
AC	16	+4	+0
接触AC	12	-	-
立ちすくみAC	14	+4	+0
セーブ	判定値	クラス	能力
頑健セーブ	+5	←	1 +1
反応セーブ	+4	←	1 +2
意思セーブ	+5	←	3 +1

技能	計	クラス	ランク	能力	その他
威圧	+0		0	+0	0
隠密	+2		0	+2	0
軽業	+2		0	+2	0
鑑定	+8	○	1	+4	0
騎乗	+2		0	+2	0
芸能( )	+0		0	+0	0
交渉	+0		0	+0	0
真意看破	+6	特徴	1	+1	1
呪文学	+10	○	3	+4	0
水泳	+0		0	+0	0
生存	+1		0	+1	0
装置無力化	+2		0	+2	0
脱出術	+2		0	+2	0
知覚	+1		0	+1	0
知識(貴族)	+8	○	1	+4	0
知識(工学)	+4	○	0	+4	0
知識(次元界)	+10	○	3	+4	0
知識(自然)	+9	○	2	+4	0
知識(宗教)	+9	○	2	+4	0
知識(神秘学)	+10	○	3	+4	0
知識(ダンジョン探検)	+8	○	1	+4	0
知識(地域)	+8	○	1	+4	0
知識(地理)	+4	○	0	+4	0
知識(歴史)	+10	○	3	+4	0
治療	+1		0	+1	0
手先の早業	+2		0	+2	0
登はん	+0		0	+0	0
動物使い	+0		0	+0	0
はったり	+0		0	+0	0
飛行	+2	○	0	+2	0
魔法装置使用	+0		0	+0	0

攻撃能力				
イニシアティブ	判定値		敏捷	特技
	+6	←	+2	4
攻撃の種類	値		クラス	能力
近接攻撃	+1	←	1	+0
遠隔攻撃	+3	←	1	+2
戦技ボーナス	+1	←	1	+0
戦技防御値	13	←	1	+2

メイン武器	高品質のケイン				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+2	1d6	19~20/x2	斬	-	-

サブ武器					
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
-	-	-	-	-	-

遠隔武器	ライト・クロスボウ				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+3	1d8	19~20/x2	殴打	60ft	x20本

特技		イニシアチヴ強化
頑健無比		巻物作成
戦闘発動		

武器・防具への習熟			
軽装鎧		盾	
中装鎧		単純武器	
重装鎧		軍用武器	

・ダガー、クラブ、ヘヴィ・クロスボウ、ライト・クロスボウ、クォータースタッフ

装備品	携帯用寝具	クロークofレジスタンス[+1]
高品質ケイン	松明x10、ロウソク10本	パールofパワー[1Lv]
ライト・クロスボウ	火打ち石と打ち金	
クロスボウ・ボルト(10)	保存食x4、水袋	
背負い袋		
呪文書	ワンドoメイジャー・アーマー(x25; 1時間)	
呪文構成要素ポーチ	ワンドofマジック・ミサイル(x25; 1d4+1)	
巻物入れ	巻物ofグリッター・ダスト	金貨111枚

呪文	記載欄を参照
----	--------

## [C] 人間の種族特性：

君の移動速度は移動アクションを使用したとき等に、何マス移動できるかを示す。また人間はより多くの技能と特技を得る。

**集中する精神**[魔法特徴]：精神手中判定+1(計算済)。

**疑念を持つ者**[社会特徴]：<真意看破>+1、クラス技能化(計算済)。

## [F] クラス特徴：

### ウィザードのクラス特徴

**呪文書**：ウィザードは修得している呪文を自分の呪文書に書き記し、これを用いて呪文の準備を行う。

**秘術の絆**(1回/日)：君は秘術の絆で結ばれた武器であるケイン(=ステッキ)を持つ。これを手にせず呪文を使おうとする場合、精神集中判定1d20+5で目標値21以上を出さねばならない。これを手にしているとき、君の呪文書にある一つの呪文を準備してあったかのように使用する事ができる(1回/日)。

**徒弟の手**(7回/日)：君は以下の攻撃を行うことができる。

目標：30 フィート以内のクリーチャー1体

効果：目標に1d20+6の遠隔攻撃、命中したら1d6ダメージ。

## [H] 戦闘の仕方：

君は戦闘の最初にイニシアチブチェックを行う(1d20+6)。最も値の高いものから行動し、以下、高い順に行動を解決する。

## [I] 特技：

特技は君の持つ特殊な能力を示す。

《頑健無比》頑健セーブ判定値+2(計算済)。

《イニシアチブ強化》イニシアチブ判定値+4(計算済)。

《巻物作成》君は冒険の無い日に、自分の準備した呪文を込めた1Lv呪文の巻物を作ることができる。これには12.5gpかかる。

## [J] 装備品：

君が持ち歩いている装備品を示す。

**パールofパワー**1：1日に一回、使用済みの1Lv呪文スロット一つを未使用の除隊にできる。

## [K] 呪文：術者Lv3、精神手中判定=1d20+8(防衛的発動時+12)

君は下記の呪文を準備している。

使用した呪文は消費され、その日はもう使うことができない。

呪文の使用回数は一晩の休憩を取ることで回復する。

君は“秘術の絆”を用いて呪文書に記載された呪文から一つを用いることができる。

### ●2レベル呪文：2回/日

#### □ ウェブ

距離：130 フィート

効果範囲：半径20ftに拡散する網(相対する固定点が必要)

セーヴィング・スロー：反応16、呪文抵抗 不可

効果：範囲内を網の張られた移動困難な地形にする。発動時に範囲内にいた者はセーブに失敗すると“組み付き状態”になる。範囲を通ろうとすると、DC16の戦技判定か<脱出術>判定を行い、失敗すると“組み付き”になる。通り抜けと同じ判定に成功することで、網から抜ける事ができる。網の暑さ5ftで遮蔽を与え、20ftで完全遮蔽を与える。網は松明などを用いて1Rに5ft四方を焼き払え、そのとき内部の者は2d4[火]ダメージを受ける。

#### □ グリッター・ダスト

距離：130 フィート

効果範囲：10ft 拡散内のクリーチャーや物体

セーヴィング・スロー：意志16、呪文抵抗 不可

効果：範囲内の対象を金の塵で覆い<隠密>に-40、不可視の者を見るようにする。更にセーブに失敗すると盲目になる。盲目になった者は自ターン末に再度セーブを行えば、成功すると盲目でなくなる。

自分の手番(ターン)でできること

■標準アクションを一つ：・武器で攻撃、・20フィート移動、・マジック・アイテムを使用、呪文を使う、“徒弟の手”を使う

■移動アクションを一つ：・アイテムを背負い袋から出す、・ドアを開ける/閉める、・武器を抜く、・地面のアイテムを拾う、・20フィート移動

■さらにフリーアクションを1つ(以上)：・手に持っているアイテムを落とす、・話す・今いるマスに伏せる、・5ftだけ動く

### ●1レベル呪文：3回/日

#### ☒メイジ・アーマー

目標：接触したクリーチャー1体

持続時間：3時間

効果：目標のACに+4の鎧ボーナスを与える。

#### ☒マジック・ミサイル

目標：130フィート以内のクリーチャー最大2体

効果：2本の魔法の矢を撃ち、それぞれ1d4+1ダメージ。

#### □バーニング・ハンズ

距離：15フィート

効果範囲：円錐形の爆発

セーヴィング・スロー：反応15・無効、呪文抵抗 可

効果：範囲内のクリーチャーに3d4の[火]ダメージを与える。

反応セーブに成功すると、ダメージを半減できる。

#### □スリープ(心術(強制))[精神作用]

距離：130フィート

効果範囲：中心から半径10ft内の生きているクリーチャー

発動時間：1ラウンド、持続時間：1分

セーヴィング・スロー：意志15・無効；呪文抵抗：可

効果：合計4ヒット・ダイス分のクリーチャーを眠らせる。まず最もHDの低いものに作用する。同じヒット・ダイスなら、呪文の起点に近いものから作用する。眠っているクリーチャーは無防備状態である。頬を叩いたり、傷つけたりすれば、目覚めさせることができるが、普通の雑音では目覚めない。

#### □グリース

距離：30フィート

効果範囲：物体一つ、あるいは一片10ftの正方形

セーヴィング・スロー：反応15、呪文抵抗 不可

効果：呪文発動時に範囲内にいた者はみな、セーブに失敗すると転倒する。範囲内ではDC10の<軽業>判定に成功することで、通常の半分の移動速度で移動できる。失敗すれば移動できず(反応セーブを行ない失敗すれば転倒)、5以上の差で失敗したなら転倒する。移動しなかった者は判定の必要はなく、立ちすくみ状態にならない。

この呪文はアイテムを脂で覆うのにも使える。クリーチャーが所持している物体にかけたなら、所持者が反応セーブに成功することによって影響を免れられる。失敗したら、即座にそれを落とす。拾ったりするなら、毎ラウンド、セーブが必要となる。脂で覆われた物体はその他の効果もある(DMに確認しよう)。

### ●初級呪文：君は3種類の初級呪文を回数無制限で使用できる。

#### ・レイ of フロスト

目標：25フィート以内のクリーチャー1体

効果：目標に1d20+3の遠隔接触攻撃を行う。命中したら1d3[冷気]ダメージ。

#### ・ライト

目標：接触した物体一つ

持続時間：10分間

効果：目標の物体を輝かせ、20ft以内を通常の明るさにし、40ft以内の明るさを通常の明るさに1段階だけ近づける。

#### ・ディテクト・マジック

効果：60フィート以内の魔法の存在を感知し、マジック

アイテムを識別する。



エズレン：年老いた人間のウィザード  
杖を片手に冒険の旅に出る