

A	キャラクターの名前	レベル: 1	種族: エルフ	性別:
			属性: 真なる中立	年齢:
			クラス: ウィザード1	信仰: ネサス(魔法の神)

能力値		能力修正値	
筋力	10	0	0
敏捷力	16	+3	DEX
耐久力	12	+1	CON
知力	18	+4	INT
判断力	10	+0	WIZ
魅力	10	+0	CHA

防御能力		ヒットポイント: 8			
なし	判定値	鎧	盾	敏捷	他
AC	13			+3	
接触AC	13	-	-	+3	
立ちすくみAC	10	+0	+0	+0	
セーブ	判定値	クラス	能力	その他	
頑健セーブ	+1	←	0	+1	
反応セーブ	+3	←	0	+3	
意思セーブ	+2	←	2	+0	

種族特性とキャラクター特徴	
基本移動速度: 30 ft	サイズ: 中型
言語: 共通語、エルフ語	エルフの魔法: 対呪文抵抗ロール+2
夜目: 薄暗いところで2倍まで見通し	魔法の品鑑定: \langle 呪文学 \rangle +2
鋭き五感: \langle 知覚 \rangle +2種族	武器精通: エルフ武器に習熟
エルフの耐性: 魔法の眠り無効	
心術に対するセーブ+2	

攻撃能力				
イニシアティブ	判定値	敏捷	特技	その他
	+7	←	+3	4
攻撃の種類	値	クラス	能力	その他
近接攻撃	+0	←	0	+0
遠隔攻撃	+3	←	0	+3
戦技ボーナス	+0	←	0	+0
戦技防御値	13	←	0	+3

習得クラスのデータ								
Lv	クラスLv	hd	BAB	頑健	反応	意思	技能pt	適正hp
1	ウィザード1	6	0			2	6	1
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								

メイン武器		ロングソード			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	間合	残弾数
+0	1d8	19~20/x2	斬	5ft	-

サブ武器		ダガー			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	間合	残弾数
+0	1d4+2	19~20/x2	斬or刺	5ft	-

遠隔武器		酸の矢(遠隔接触)			
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	1d6	20/x2	酸	30ft	7回/日

クラス特徴	
ボーナス特技 \langle 巻物作成 \rangle	
ウィザード呪文	
初級秘術呪文	
秘術の絆(絆の品): 指輪	
秘術系統: \bigcirc 召喚術	
Δ 死霊術、 Δ 心術	
召喚者の魅力: 招来呪文を1R延長	
酸の矢: 7回 / 日	
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
ロングボウ、ロングソード、レイピア、ショートボウ	

技能	計	クラス	ランク	能力	その他
威圧(魅)	+0			+0	呪文:
Δ 隠密(敏)	+3			+3	
Δ 軽業(敏)	+3			+3	
鑑定(知)	+8	\bigcirc	1	+4	
Δ 騎乗(敏)	+3			+3	
芸能() (魅)	+0			+0	
\times 言語学(知)	+4	\bigcirc		+4	
交渉(魅)	+0			+0	
真意看破(判)	+0			+0	
\times 呪文学(知)	+8	\bigcirc	1	+4	
Δ 水泳(筋)	+0			+0	
生存(判)	+0			+0	
$\Delta \times$ 装置無力化(敏)	+3			+3	
Δ 脱出術(敏)	+3			+3	
知覚(判)	+2			+0	2
\times 知識(貴族)(知)	+4	\bigcirc		+4	
\times 知識(工学)(知)	+4	\bigcirc		+4	
\times 知識(次元界)(知)	+8	\bigcirc	1	+4	
\times 知識(自然)(知)	+8	\bigcirc	1	+4	
\times 知識(宗教)(知)	+4	\bigcirc		+4	
\times 知識(神秘学)(知)	+8	\bigcirc	1	+4	
\times 知識(ダンジョン探検)(知)	+4	\bigcirc		+4	
\times 知識(地域)(知)	+8	\bigcirc	1	+4	
\times 知識(地理)(知)	+4	\bigcirc		+4	
\times 知識(歴史)(知)	+8	\bigcirc	1	+4	
治療(判)	+0			+0	
$\Delta \times$ 手先の早業(敏)	+3			+3	
Δ 登はん(筋)	+0			+0	
\times 動物使い(魅)	+0			+0	
はったり(魅)	+0			+0	
変装(魅)	+0			+0	
Δ 飛行(敏)	+3	\bigcirc		+3	
\times 魔法装置使用(魅)	+0			+0	

特技	
1 \langle 巻物作成 \rangle 、1 \langle イニシアチブ強化 \rangle	

資産と荷重、移動速度				
作成時資産	70 gp	9	身長	6ft 1inch
装備価格総計	62.92 gp		体重	127 (pd)
残り資産	7.08 gp	5	4	100 3
			荷重	重量(pd) 移動(ft)
所持金			軽荷重	33 30
白金貨	0 枚		中荷重	66 20
金貨	7 枚		重荷重	100 20
銀貨	0 枚			
銅貨	7 枚		総荷重	31.5
			総重量	158.5

装備品						
装備スロット	名前	数	価格	重量	価格小計	重量小計
防具(鎧)	なし					
防具(盾)						
メイン武器	ロングソード	1	15	4	15	4
サブ武器	ダガー	1	1	1	1	1
遠隔武器	酸の矢(遠隔接触)		0	0		
ベルト						
全身						
胸部						
両目						
両足						
両手						
頭部						
額周り						
首周り						
指輪(左手)	指輪(絆の品)	1	0	0	0	0
指輪(右手)						
肩周り						
手首						
装備位置なし						
装備位置なし						
装備位置なし						
装備位置なし						
装備位置なし						
呪文構成要素ポーチ	同左	1	5	2	5	2
背負い袋	同左	1	2	2	2	2
	携帯用寝具	1	0.1	5	0.1	5
	覆いつきランタン	1	7	2	7	2
	油(1パイント瓶)	2	0.1	1	0.2	2
	マグカップ	1	0.02	1	0.02	1
	水袋	1	1	4	1	4
	保存食	5	0.5	1	2.5	5
	紙	10	0.4	0	4	0
	インクとペン	1	8.1	0	8.1	0
	ウィザードの呪文書	1	15	3	15	3
ベルトポーチ	同左	1	1	0.5	1	0.5
	火打石と打ち金	1	1		1	0

魔法能力			
術者レベル	1		
対応能力値	知力		
精神集中判定値	5+1d20		
近距離呪文	25 ft		
中距離呪文	110 ft		
遠距離呪文	440 ft		
呪文Lv	セーブ	スロット数	習得数
0	14	3	対立系統以外の全ての呪文
1	15	2+1	7つ
2	16		
3	17		
4	18		
5	19		
6	20		
7	21		
8	22		
9	23		
呪文Lv	準備	呪文名	
0	○	ディテクト・マジック	
0	○	ライト	
0	○	メイジ・ハンド	
0		リード・マジック	
1	○専門	グリース	
1	○	カラスプレー	
1	○	マジック・ミサイル	
1		アイデンティファイ	
1		コンプリヘンド・ランゲージ	
1		パーニング・ハンズ	
1		メイジ・アーマー	



○絆の品(指輪)：
 ・この品を身につけていないと、呪文発動に精神集中がいる。
 ・3Lvになったら、指輪に魔法の力を付与できる。
 ・呪文書にある呪文を一つ、使用できるようにする(1回/日)。