

A	キャラクターの名前	レベル: 2	種族: エルフ	性別:
			属性: 真なる中立	年齢:
			クラス: ウィザード2	信仰: ネサス(魔法の神)

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

C	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		魔法の品鑑定の<呪文学>に+2
鋭き五感:<知覚>+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		森語、竜語、天上語、オーク語
心術に対するセーブ+2		地獄語

D	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
8	1	ウィザード1	6	0			2	6
6	2	ウィザード2	6	1			1	6
0	3							
0	4							
0	5							
0	6							
0	7							
0	8							
0	9							
0	10							
0	11							
0	12							
0	13							
0	14							
0	15							
0	16							
0	17							
0	18							
0	19							
0	20							

E	クラス特徴	
	ボーナス特技<<巻物作成>>	
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: ○召喚術		
△死霊術、△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		

G	特技	
	1<<巻物作成>>、1<<イニシアチブ強化>>	

K	防御能力		ヒットポイント: 14	
	なし	判定値	鎧	盾
AC		13		+3
接触AC		13		+3
立ちすくみAC		10	+0	+0
セーブ		判定値	クラス	能力
頑健セーブ		+1	←	0
反応セーブ		+3	←	0
意思セーブ		+3	←	3

J	攻撃能力				
	イニシアチブ	判定値	敏捷	特技	その他
攻撃の種類		値	クラス	能力	その他
近接攻撃		+1	←	1	+0
遠隔攻撃		+4	←	1	+3
戦技ボーナス		+1	←	1	+0
戦技防御値		14	←	1	+3

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
+1		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
+1		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
+4		1d6+1	20/x2	酸	30ft

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

資産と荷重、移動速度					
作成時資産	1000 gp	9	身長	6ft 1inch	
装備価格総計	337.92 gp		体重	127 (pd)	
残り資産	662.08 gp	5	4	100	3
所持金			荷重	重量(pd)	移動(ft)
白金貨	66 枚		軽荷重	33	30
金貨	2 枚		中荷重	66	20
銀貨	0 枚		重荷重	100	20
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
	巻物ofメイジ・アーマー	4	25		100	0
	巻物ofグリース	4	25		100	0
	巻物ofチャーム・パーソン	1	25		25	0
	巻物ofスリーブ	2	25		50	0
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

○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)。

魔法能力			
術者レベル	2		
対応能力値	知力		
精神集中判定値	6+1d20		
近距離呪文	30 ft		
中距離呪文	120 ft		
遠距離呪文	480 ft		
呪文Lv	セーブ	スロット数	習得数
0	14	4	対立系統以外の全ての呪文
1	15	3+1	9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	○		オープン・クローズ
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	○		バーニング・ハンズ
1			メイジ・アーマー
1			フェザー・フォール
1			シールド

