

PC名:

クラス: ウィザード・ウォロード/ブラッド・メイジ Lv: 12

種族: ジェナシ 性別: 年齢:

ヒットポイント / 回復力							
最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4
68	34	17					
ダメージ:							

移動速度			
通常		疾走	
基本	防具	アイテム	その他
6			

イニシアチブ				
合計	【敏】	Lv補正	特技	その他
+20	4	6	4	6

防御値									
AC	10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
25	16	+6				0		3	

能力値			
筋力	耐久力	敏捷力	知力
11	13	18	22
+0	+1	+4	+6
+6	+7	+10	+12
14	13	8	14
14	9	-1	+5

頑健	反応	意志							
10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他	その他
21	25	23	16	1	1	0	3		
16	16	16	+6		0		3	0	
16	2	2	2	2	3				

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	+5	【魅】	5	なし		
運動	+6	【筋】	6	0		
隠密	+10	【敏】	10	0		
軽業	+15	【敏】	10	5	0	
看破	+8	【判】	8	なし		
交渉	+5	【魅】	5	なし		
持久力	+9	【耐】	7	0	2	
事情通	+5	【魅】	5	なし		
自然	+15	【判】	8	5	なし	2
宗教	+12	【知】	12	なし		
知覚	+8	【判】	8	なし		
地下探検	+8	【判】	8	なし		
治療	+8	【判】	8	なし		
盗賊	+10	【敏】	10	0		
はったり	+5	【魅】	5	なし		
魔法学	+17	【知】	12	5	なし	
歴史	+17	【知】	12	5	なし	
知覚		受動	知覚 : 18	受動	看破 : 18	

アクションポイント	0	1	2	3	4

近接基礎攻撃				
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
代用武器	1	+6	1d4	

遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他

パワーリスト				
名称	習得	アクション	回数	
ダイレクト・ザ・ストライク	クラス	標準	無限	
サンダー・ウェイヴ	クラス	標準	無限	
プロミス・オブ・ストーム	種族	マイナー	遭遇	
インスパイアリング・ワード	クラス	マイナー	遭遇	
パワフル・ウォーニング	クラス1	即・割込	遭遇	
ショック・スフィア	クラス3	標準	遭遇	
ライトニング・ボルト	クラス7	標準	遭遇	
ブラッド・パルス	伝説	標準	遭遇	
コンセントレイテッド・アタック	クラス1	標準	一日	
ファイアー・ボール	クラス5	標準	一日	
ウォール・オブ・ファイアー	クラス9	標準	一日	
シェイク・イット・オフ	クラス2	マイナー	遭遇	
タイムリィ・ドッチ	クラス6	即・割込	遭遇	
ウィザース・エスケープ	クラス10	即・割込	一日	
ソウル・バーン	クラス12	マイナー	一日	

特技リスト			
スタッフ練達	荒野の戦士	二丁装具の術者	イニシアチブ強化
抜け目ない狩猟者	戦闘指揮官	轟く雷鳴	秘術の混合

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、始原語	技能ボーナス: 自然、持久力+2	
嵐魂: 頑健防御値+1種族ボーナス、[電撃]抵抗10		

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: 意思+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: 看破、交渉、自然、宗教、地下探検、魔法学、歴史
 戦闘指揮官
 APでのアクションでの攻撃ヒット時、目標は皆継続10(セーブ終了)を受ける
 ウィザードの遭遇、1日、ブラッドメイジの攻撃パワー使用時にフリーアクションで
 1d10 or 2d10 を受け、パワーのダメージ・ロールに同値のボーナスを得る
 狩人の獲物: 1ターンに1度1回のマイナーアクションとして、自分に見える中で
 最も近い敵1体を獲物に指定できる
 1ラウンドに1回攻撃が獲物にヒットしたら2d6追加ダメージを与えられる

2600		装備品	
武器:	マジック・スタッフ+3、マジック・スタッフ+3	腕:	
防具:	マジック・クロース+3	脚:	
		手:	
		頭:	
		首:	アミュレット・オブ・プロテクション+3
		指輪:	
		腰:	
		装具:	
		その他:	
		250	
		15	
		2,570	
		30	所持金:

効果の複雑な特技:

1. スタッブ練達 :遠隔、遠隔範囲攻撃時機会攻撃を誘発しない。
2. 荒野の戦士 1 遭遇に 1 回狩人の獲物が使用できる、次の君のターン終了まで続く
4. 二丁装具の術者
6. イニシアチブ強化
8. 抜け目ない狩猟者 誰とも隣接していない or 自分とだけ隣接している敵に CA を得る
10. 戦闘司令官 10 マス内の見えて聞こえる味方と自身はイニシアチブ+6 パワーボーナス
11. 轟く雷鳴 [雷鳴]パワーの噴射が爆発の大きさを 1 だけ増加させることができる
12. 秘術の混合 ブラッド・パルスに[雷鳴]を追加

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

プロミス・オブ・ストーム

種族パワー

[遭遇毎] [電撃]、[雷鳴]

マイナーアクション 使用者

効果:使用者の次のターンが終了するまで、使用者が[電撃]か[雷鳴]のパワーを使用すると、2d8 の追加ダメージを与える

インスパイアリング・ワード

クラス特徴

[遭遇毎] [回復]、[武勇]

マイナーアクション 近接範囲・爆発 10

目標:使用者または爆発の範囲内にいる味方 1 人

効果:目標は回復力を 1 回消費でき、それにより通常よりも 3d6 多くヒットポイントを回復できる

ダイレクト・ザ・ストライク

ウォーロード/攻撃 1

[無限回] [武勇]

標準アクション 遠隔・5

目標:味方 1 体

効果:使用者から 10 マス以内において、使用者から見える敵 1 体を選ぶ。目標はフリー・アクションとして、その敵に 1 回の基礎攻撃を行う。

サンダー・ウェイブ

ウィザード/攻撃 1

[無限回] [装具]、[秘術]、[雷鳴]

標準アクション 近接範囲噴射 3

目標:噴射の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃:+17 対“頑健”

ヒット:1d6+12[雷鳴]ダメージ(クリティカル時 18+3d6 ダメージ)。使用者は目標を使用者の[判断力]修正値に等しいマスだけ押しやる。

パワフル・ウォーニング

ウォーロード/攻撃 1

[遭遇毎] [武勇]

即応・割込 近接範囲・爆発 5

トリガー:使用者から 5 マス以内の味方が 1 体敵からヒットを受ける

効果:目標はトリガーとなった攻撃に対する全防御値に+2 パワーボーナスを得る。さらに目標はフリー・アクションとして、トリガーを発生させた敵に 1 回の近接基礎攻撃を行うことができる。

ショック・スフィア

ウィザード/攻撃 3

[遭遇毎] [装具]、[電撃]、[秘術]、[力術]

標準アクション 遠隔範囲・爆発 2 10 マス以内

目標:爆発内のクリーチャーすべて

攻撃:+17 対“反応”

ヒット:2d6+12[電撃]ダメージ

ミス:半減ダメージ

ライティング・ボルト

ウィザード/攻撃 7

[遭遇毎] [装具]、[電撃]、[秘術]、[力術]

標準アクション 遠隔 10

目標:クリーチャー 1 体、2 体、または 3 体

攻撃:+17 対“反応”

ヒット:2d6+12[電撃]ダメージ(クリティカル時 24+3d6 ダメージ)

ミス:半減ダメージ

ブラッド・パルス

ブラッド・メイジ/攻撃 11

[遭遇毎] [装具]、[雷鳴]、[秘術]

標準アクション 遠隔範囲・爆発 3 20 マス以内

目標:範囲内の敵すべて

攻撃:+17 対“意思”

ヒット:2d6+12[電撃]ダメージ。(クリティカル時 24+3d6 ダメージ)使用者の次のターン終了時まで、目標は自らの意思で 1 マス移動するたびに 5 ダメージを受ける。

コンセントレイトッド・アタック

ウォーロード/攻撃 1

[一日毎] [武器]、[武勇]

標準アクション 近接・武器

目標:クリーチャー 1 体

攻撃:+6 対 AC

ヒット:2d4 ダメージ(クリティカル時 8+3d6 ダメージ)

効果:使用者から 10 マス以内にいる味方 1 体は目標に対して 1 回のフリー・アクションとして、1 回の基礎攻撃を行うことができる。

味方はこの基礎攻撃の攻撃ロールとダメージロールに使用者の[知力]修正値に等しいボーナスを得る。

ファイアー・ボール

ウィザード/攻撃 5

[一日毎] [秘術]、[火]、[装具]、[力術]

標準アクション 遠隔範囲・爆発 3 20 マス以内

目標:爆発内のクリーチャーすべて

攻撃:+17 対“反応”

ヒット:4d6+12[火]ダメージ(クリティカル時 36+3d6 ダメージ)

ミス:半減ダメージ。

ウォール・オブ・ファイアー

ウィザード/攻撃 9

[一日毎] [創造]、[秘術]、[火]、[装具]

標準アクション 遠隔範囲・壁 8 10 マス以内

効果:次の自分のターン終了時まで持続する炎の壁を創造する。この壁の高さは 4 マスまでである。この壁に隣接して自分のターンを開始したクリーチャーは皆(1d6+12)[火]ダメージをうける。壁の中に入るか、壁の中で自分のターンを開始したクリーチャーは(3d6+12)[火]ダメージを受ける。1 体のクリーチャーは 1 ターンに 2 回以上ダメージを受けることはない。この壁は視線を遮る。壁があるマスを 1 つ以上含む移動は、1 マスの移動ごとに 3 マス多い移動と数える

維持・マイナー:この壁は使用者の次のターン終了時まで持続する

シェイク・イット・オフ

ウォーロード/汎用 2

[遭遇毎] [武勇]

マイナーアクション 遠隔 10

目標:使用者または味方 1 人

効果:目標は使用者の[魅力]修正値に等しいパワーボーナスを得て、1 回のセーブを行う。

タイムリィ・ドッジ

軽業/汎用 6

[遭遇毎]

即応・割込 使用者

トリガー:敵が使用者を攻撃の目標にした

効果:使用者の自分の移動速度の半分までシフトを行う。使用者がトリガーとなった攻撃の射程外に移動したら、トリガーを発生させた敵はその攻撃の新たな目標を選ぶことができる。

ウィザード・エスケープ

ウィザード/汎用 6

[一日毎] [秘術]、[瞬間移動]

即応・割込 使用者

トリガー:1 体の敵が使用者に 1 回の近接攻撃をヒットさせる

効果:使用者は敵と隣接していない 1 つのマスを終着点として、5 マス瞬間移動する。

ソウル・バーン

ブラッド・メイジ/汎用 12

[一日毎] [秘術]

マイナーアクション 使用者

効果:使用者は 1 回分の回復力を消費し、HP を回復する代わりに、この遭遇で使用済みの遭遇毎パワー 1 つの使用回数を回復する。