PC名：

(エラドリンのワンド使いウィザード)

クラス：　Lv：4

種族：　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	5	6	7	8
34	17	8		9	10	11	12	13	14	15	16

ダメージ：

移動速度

通常 6 マス		疾走 8 マス	
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
+5	+3	2		

能力値

	能力値	能力修正値	能力判定値
筋力	10	+0	+2
耐久力	12	+1	+3
敏捷力	16	+3	+5
知力	20	+5	+7
判断力	14	+2	+4
魅力	8	-1	+1

防御値

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
20	AC	12	+5				2		1	

		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
14	頑健	12	+1				1			

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
18	反応	12	+5				1	0		

		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
18	意志	12	+2	1	2		1			

アクションポイント	0	1	2	3	4

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	+1	〔魅〕	+1		なし		
運動	+2	〔筋〕	+2		0		
隠密	+10	〔敏〕	+5	5	0		
軽業	+5	〔敏〕	+5		0		
看破	+4	〔判〕	+4		なし		
交渉	+1	〔魅〕	+1		なし		
持久力	+3	〔耐〕	+3		0		
事情通	+1	〔魅〕	+1		なし		
自然	+11	〔判〕	+4	5	なし		2
宗教	+12	〔知〕	+7	5	なし		
知覚	+9	〔判〕	+4	5	なし		
地下探検	+4	〔判〕	+4		なし		
治療	+4	〔判〕	+4		なし		
盗賊	+10	〔敏〕	+5	5	0		
はったり	+1	〔魅〕	+1		なし		
魔法学	+14	〔知〕	+7	5	なし	2	
歴史	+14	〔知〕	+7	5	なし	2	

知覚　受動〈知覚〉：+19　受動〈看破〉：+14

近接基礎攻撃

武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
ダガー	1	+4	1d4	

遠隔基礎攻撃

武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ダガー	5/10	+8	1d4+3	

パワーリスト

名称	習得	アクション	回数
クラウド・オヴ・ダガーズ	クラス	標準	無限
スコーチング・バースト	クラス	標準	無限
初級呪文	クラス	さまざま	無限
フォース・オーブ	クラス	標準	遭遇□
カラー・スプレー	クラス	標準	遭遇□
フェイ・ステップ	種族	移動	遭遇□
ジャンプ／シールド	クラス	移動/即割	遭遇□
スリープ／フレイミング・スフィアー	クラス	標準	一日□
レイ・オヴ・エンフィーブルメント	アイテム	標準	一日□

特技リスト

《影の潜み手》	〈盗賊〉を習得。1遭遇に1回急所攻撃＊武器制限に注意
《技能習得：知覚》	〈知覚〉を習得
《鎧習熟：レザー》	レザー・アーマーに習熟
《儀式修得者》	儀式を執行できる。

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、エルフ語　技能ボーナス：魔法学と歴史

エラドリン武器習熟：ロングソードに習熟、エラドリンの教育：任意の技能を修得

エラドリンの意思：意思防御値に+1種族ボーナス

トランス：睡眠の代わりに4時間の瞑想

フェイ・ステップ：同名の遭遇毎パワーを得る

クラス特徴

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：オーブ、スタッフ、ワンド

クラス技能：魔法学。さらに看破、交渉、自然、宗教、地下探検、魔法学、歴史から3つ

《儀式習得者》：同名特技を得る。

呪文書：儀式を自動習得する。一日毎と汎用呪文を選択できる。

初級呪文：4つの無限回パワーを習得（PHB62、クラス特徴参照）

秘術装具体得：正確さのワンド：遭遇毎、1回の攻撃ロールに+3ボーナス

装備品

武器	ダガーx2
防具	デスカット・アーマー・レザー（LV5）
腕	
脚	ウェイヴ・ストライダー・ブーツ（Lv4）
手	
頭	
首	クローク・オヴ・レジスタンス（Lv2）
指輪	
腰	
装具	ワンド・オヴ・レイ・オヴ・エンフィーブルメント（Lv3）
その他	盗賊道具、ヒーリング・ポーションx2

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
陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋

所持金：0 gp,

背景ルール

森林：自然

効果の複雑な特技：
《影の潜み手》：ローグとのマルチクラス特技。<盗賊>を修得(反映済)。一遭遇に一回、急所攻撃を使用できる。
・**急所攻撃**：君が戦術的優位を有する敵 1 体に対して、クロスボウ類、軽剣類、スリング類に属する武器を用いた攻撃をヒットさせたなら、君はその敵に 2d6（クリティカル時 12）の追加ダメージを与える。マルチクラス特技によってこの能力を得ている君は、急所攻撃による追加ダメージを一遭遇に一度しか与えられない。

種族特徴
フェイ起源：フェイ起源のクリーチャーとして扱われます。
エラドリンの意志：意志防御値に+1 種族(計算済)。また、[魅了]効果に対するセーヴに+5 の種族ボーナスを得ます。
トランス：睡眠の代わりに 4 時間のトランスを行います。トランス中は通常通りに警戒を行っており、危険に対応できます。

クラス特徴
呪文書：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、この呪文書には儀式も記載されています。
正確さのワンド：遭遇毎に 1 回、フリーアクションとして 1 回の攻撃ロールに+3 のボーナスを得ることができます。

底力
■底力
[遭遇毎]
標準アクション　　使用者
効果：回復を 1 回分消費し、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(ダガー)
[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：+5 対 AC
ヒット：1d4 ダメージ

遠隔基礎攻撃(ダガー)　ウィザード/クラス特徴
[無限回]◆[武器]
標準アクション　　遠隔・5/10 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+8 対 AC
ヒット：1d4 ダメージ（クリティカル時 4 ダメージ）

クラウド of ダガーズ　/短剣の群れ　ウィザード/クラス特徴
[無限回]◆[装具]、[秘術]、[力場]
標準アクション　　遠隔範囲・1 マス・10 マス以内
目標：マスの中にいるクリーチャー全て
攻撃：+8 対 反応
ヒット：1d6+6 ダメージ（クリティカル時 12+1d6 ダメージ）。
効果：このパワーの効果範囲内に侵入するか自ターンを開始したクリーチャーは、全て 2[力場]ダメージを受ける。この効果は使用者の次ターン末まで継続し、使用者は 1 回のマイナーアクションで効果を解除できる。

スコーチング・バースト　/灼熱の爆発　ウィザード/クラス特徴
[無限回]◆[装具]、[秘術]、[火]
標準アクション　　遠隔範囲・爆発 1・10 マス以内
目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて
攻撃：+8 対 反応
ヒット：1d6+6 の[火]ダメージ（クリティカル時 12+1d6 ダメージ）。

■フェイ・ステップ　/フェイの一跳び　エラドリン/種族特徴
[遭遇毎]◆[瞬間移動]
移動アクション　　使用者
効果：5 マスまでの瞬間移動を行う。

■フォース・オーブ　/力場のオーブ　ウィザード/クラス特徴
[遭遇毎]◆[秘術]、[装具]、[力場]
標準アクション　　遠隔・20
1 次目標：クリーチャー1 体または物体一つ
攻撃：+8 対 反応
ヒット：2d8＋6 の[力場]ダメージ（クリティカル時 22+1d6 ダメージ）。2 次攻撃を行う。
2 次目標：1 次目標に隣接する敵すべて
攻撃：+8 対 反応
ヒット:1d10＋6 の[力場]ダメージ(クリティカル時 16+1d6 ダメージ)。

■カラー・スプレー　/色しぶき　ウィザード/クラス特徴
[遭遇毎]◆[秘術]、[装具]、[光輝]
標準アクション　　近接範囲・噴射 5
目標：噴射の範囲内のクリーチャー全て
攻撃：+8 対意志
ヒット：1d6+6 ダメージ（クリティカル時 12+1d6 ダメージ）。目標は使用者の次ターン末まで幻惑状態となる。

■ジャンプ　/跳躍　ウィザード 2Lv/クラス特徴
[遭遇毎]◆[秘術]、[装具]、[冷気]
移動アクション　　遠隔・10
目標：使用者またはクリーチャー1 体
目標はフリー・アクションとして、跳躍のための〈運動〉判定を 1 回行う。この判定には+10 のパワー・ボーナスがつき、助走を行ったかのように判定結果から跳躍距離を求め、目標はその距離だけ移動する。

■シールド　/盾　ウィザード 2Lv/クラス特徴
[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。

■スリープ　/睡眠　ウィザード/クラス特徴
[一日毎]◆[秘術]、[装具]、[催眠]
標準アクション　　遠隔範囲・爆発 2・10 マス以内
目標：爆発の範囲内のクリーチャー全て
攻撃：+8 対意志
ヒット：目標は減速状態となる（セーヴ・終了）。このパワーに対する 1 回目のセーヴィング・スローに失敗した目標は気絶状態となる（セーヴ・終了）。
ミス：目標は減速状態となる（セーヴ・終了）。

■フレイミング・スフィアー　/炎の球体　ウィザード/クラス特徴
[一日毎]◆[秘術]、[装具]、[創造]、[火]
標準アクション　　遠隔 10
効果：使用者は中型サイズの炎の球体を 1 つ創造する。この球体は射程内のマス 1 つを占め、目標を攻撃する。炎の球体に隣接した状態で自分のターンを開始したすべてのクリーチャーは 1d4＋5 の[火]ダメージを受ける。使用者は 1 回の移動アクションとしてこの球体を 6 マスまで移動させることができる。
目標：炎の球体に隣接するクリーチャー1 体
攻撃：+8 対 反応
ヒット：2d6＋6 の[火]ダメージ（クリティカル時 18+1d6 ダメージ）。
維持・マイナー：使用者はこのパワーをこの遭遇の終了時まで維持することができる。使用者は 1 回の標準アクションとして、炎の球体にもう 1 回攻撃を行わせることができる。

アイテム
■ワンド of レイ of エンフィーブルメント[+1]　(Lv3 ワンド)
アイテム・スロット：装具(ワンド)
強化：+1
クリティカル：+1d6
パワー([一日毎]◆[秘術][装具][死霊])：
標準アクション　　遠隔・10 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+8 対頑健
ヒット：1d10+6 の[死霊]ダメージ（クリティカル時 16+1d6)。目標は使用者の次ターン末まで、弱体化状態となる。

■レザー・アーマー[+1,デスカット]　(Lv5 鎧)
アイテム・スロット：鎧(クロース・アーマー)
強化：AC+1
特性：[死霊]に対する抵抗 5、[毒]に対する抵抗 5。
パワー([一日毎]◆[死霊])：即応・対応。敵が使用者に近接攻撃を当てたときに使用できる。その敵に対して、1d10-1[死霊]ダメージを与える。

■クローク of レジスタンス　(Lv2 外套)
アイテム・スロット：首
強化：頑健、反応、および意志+1
パワー([一日毎])：マイナー・アクション。次の使用者のターン開始時まで全てのダメージに対する抵抗 5 を得る。

■ウェイヴストライダー・ブーツ　(Lv4 長靴)
アイテム・スロット：脚部
特性：自ターンの開始時にしっかりとした表面の上にいるなら、使用者は液体の上を、あたかもそれが通常の地形であるかのように歩いて渡ることができる。ターン終了時にもまだ液体の上にいる場合、沈んでしまう。
パワー([一日毎])：マイナー・アクション。遭遇の首領島で、使用者は液体の表面を、あたかもそこが通常の地形の上であるかのように、移動して渡ることができる。

■■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。

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。

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多くあります。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しょう。

■キャラクターの特色と運用

あなたは、盗賊の技を学んだ魔術師です。

戦闘では‘カラー・スプレー’の使いどころが重要でしょう。‘素早さのワンド’は、二次攻撃がある‘フォース･オーブ’や、当たれば大きい‘スリープ’などに使うと効果的でしょう。

あなたの能力は、技能に特化しているので戦闘中でも技能を活用できる瞬間を探しましょう。
特に〈隠密〉で身を隠す（ＰＨＢp182）ことが出来れば、遠隔攻撃でも戦術的優位が得られるので、積極的に狙っていきましょう。

技能面は、あなたの真骨頂であり真価が発揮できる分野です。多くのウィザードの得意分野である、〈自然〉〈宗教〉〈魔法学〉〈歴史〉はもちろんのこと、〈隠密〉〈知覚〉〈盗賊〉もこなすことが出来ます。
〈運動〉〈軽業〉など移動・運動分野こそ未修得ですが、‘フェイ・ステップ’や‘ジャンプ’を駆使すれば大抵の障害物は乗り越えることが出来るでしょう。

ゴースト・サウンド　/幻の音　ウィザード/クラス特徴

[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。

プレスティディテイション　/奇術　ウィザード/クラス特徴

[無限回]◆［秘術]
標準アクション　遠隔 2
効果：この初級呪文を用いることにより、以下の効果の内 1 つを発生させることができる。この呪文によって作られた物でダメージを与えられず、他のクリーチャーのアクションをさえぎることもない。
「重さ 1 ポンド以下の物体を動かす」、「舞い散る火花やかすかな音楽、きつめの臭いなどの無害な感覚的効果を 1 つ作り出す」、「1 辺 1ft の立方体に収まる物体に 1 時間までの間、色をつけたりきれいにしたり汚したりする」、「ロウソクや松明、たき火に即座に火をつけたり消す」、「重さ 1 ポンド以下の生命を持たぬ物質を冷やしたり暖めたり臭いをつけたりする」、「1 時間の間物体の表面に印をつける」、「小さなアイテムや幻像を無から生じさせ、使用者の次ターン末まで存在させる」、「小さな手に持てる物体 1 つを使用者の次ターン末まで不可視にする」。
特殊：使用者は同時に 3 つまでのこの呪文の効果を稼働させておける。

メイジ・ハンド　/魔道士の手　ウィザード/クラス特徴

[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。この手は隣接するマスにある重さ 20lbs. 以下の物体 1 つを持ち上げたり、5 マスまで移動させたり、操作したりすることができる。このパワーを使用した時点で使用者がその物体を手に持っていたなら、この手はその物体を背負い袋、ポーチ、鞘などの入れ物にしまい込み、同時に使用者が運搬しているか自分の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。
使用者は 1 回の移動アクションとしてこの手を 5 マスまで移動させることができる。また、1 回のフリー・アクションとして、この手が持っている物体を落とさせることができ、1 回のマイナー・アクションとして別の物体を拾わせたり操作させたりすることができる。
維持・マイナー：使用者はこの手をいつまでも維持することができる。
特殊：使用者は同時に複数の手を稼働させておくことはできない。

ライト　/光　ウィザード/クラス特徴

[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：使用者は目標に“明るい”明るさの光を放たせる。この光は目標のマスおよび目標から 4 マス以内のすべてのマスを照らす。この光は 5 分間持続する。この光はフリー・アクションで消すことができる。
特殊：使用者は同時に複数のライトを稼働させておくことはできない。新たな光を作ると、使用者がそれまでに作った光は消えてしまう。