PC名：

(嵐のウィザード)

クラス：ウィザード　Lv：4

種族：ハーフエルフ　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
36	18	9	~~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
+4	+2	2		

能力値

	能力値	能力修正値	能力判定値
筋力	8	-1	+1
耐久力	14	+2	+4
敏捷力	14	+2	+4
知力	18	+4	+6
判断力	14	+2	+4
魅力	12	+1	+3

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
18	AC	12	+4		1				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
15	頑健	12	+2				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
17	反応	12	+4				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
15	意志	12	+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	+3	[魅]	+3		なし		
運動	+3	[筋]	+1		0		2
隠密	+4	[敏]	+4		0		
軽業	+4	[敏]	+4		0		
看破	+6	[判]	+4		なし	2	
交渉	+5	[魅]	+3		なし	2	
持久力	+4	[耐]	+4		0		
事情通	+3	[魅]	+3		なし		
自然	+9	[判]	+4	5	なし		
宗教	+11	[知]	+6	5	なし		
知覚	+4	[判]	+4		なし		
地下探検	+4	[判]	+4		なし		
治療	+4	[判]	+4		なし		
盗賊	+4	[敏]	+4		0		
はったり	+3	[魅]	+3		なし		
魔法学	+11	[知]	+6	5	なし		
歴史	+11	[知]	+6	5	なし		

知覚　受動〈知覚〉：+14　受動〈看破〉：+16

近接基礎攻撃

武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
スタッフ+1	1マス	+4	1d6+1[電撃]	

遠隔基礎攻撃

武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
マジック・ミサイル	20	-	7[力場/電撃]	

パワーリスト

名称	習得	アクション	回数
サンダー・ウェイブ	クラス	標準	無限
マジック・ミサイル	クラス	標準	無限
初級呪文	クラス	さまざま	無限
コマンダーズ・ストライク(ウォーロード無限回パワー)	種族	標準	遭遇□
アイシー・テレイン	クラス	標準	遭遇□
アイシー・レイズ	クラス	標準	遭遇□
ジャンプ／エクスペディシャル・リトリート	クラス	標準	遭遇／一日
フリージング・クラウド／スリープ	クラス	標準	一日■

特技リスト

《嵐のマーク》	[雷鳴] or [電撃] パワーをヒットすると、その敵を1マス横滑り
《装具練達：スタッフ》	スタッフによる [装具] パワーの攻撃ロール＋1
《武器熟練：スタッフ》	該当武器(装具としても)を用いた攻撃のダメージ+1
《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、ゴブリン語　技能ボーナス：看破と交渉

見よう見まね：クラス外の無限回パワーをひとつ遭遇毎パワーとして得る

二重の血統：前提条件を満たせば、エルフとヒューマンの特技も取れる

集団交渉術：10マス以内の味方の〈交渉〉判定に+1種族ボーナス

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：防御のスタッフ：AC+1。遭：即応・割込で1回の攻撃への防御値に＋2

背景ルール

リランダー氏族：〈運動〉に+2

装備品

武器：	ライトニング・スタッフ (5Lv)
防具：	ローブ・オヴ・シンティレイション (2Lv宝物庫)
腕	
脚	
手	
頭	
首	クローク・オヴ・ディストーション (4Lv宝物庫＊エラッタ注意)
指輪	
腰	
装具	シベイ・シャード・オヴ・ザ・メイジ (3LvEPG)
その他	ウォーターウォークの儀式、レシディウム(45gp)

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,

効果の複雑な特技：
《嵐のマーク》：[雷鳴]または[電撃]パワーによる攻撃を敵 1 体にヒットさせると、君はその敵を 1 マス横滑りさせることができる。また、君は退く移動速度に+1 ボーナスを得る。更に、幾つかの儀式を修得できる。

種族特徴
見よう見まね：クラス外の無限回パワーを一つ遭遇毎パワーとして得る。。
集団交渉術：10 マス以内の味方の交渉判定に+1 種族ボーナス。

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。
防御のスタッフ：AC に+1。遭遇毎に 1 回、即応・割込として 1 回の攻撃に対する防御値を+2 できます。ダメージ宣言後にも適応できます。

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(スタッフ[+1,ライトニング])
[無限回]◆[武器]、[-/電撃]
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：+4 対 AC
ヒット：1d6+1[-/電撃]ダメージ（クリティカル時 7+1d6[電撃]ダメージ）

遠隔基礎攻撃(マジック・ミサイル　/魔法の矢)　ウィザード/クラス特徴
[無限回]◆[装具]、[秘術]、[力場/電撃]
標準アクション　　遠隔・20 マス
目標：クリーチャー1 体
効果：目標に 7 点の[力場/電撃]ダメージ。

サンダーウェイブ　/雷鳴波　ウィザード/クラス特徴
[無限回]◆[装具]、[秘術]、[雷鳴/電撃]
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全て
攻撃：+8 対頑健
ヒット：1d6+7[雷鳴/電撃]ダメージ（クリティカル時 13+1d6[電撃]ダメージ）。使用者は目標を 2 マス押しやる。

コマンダーズ・ストライク　/打撃指揮　ウォーロード由来/種族特徴
[無限回]◆[武勇]、[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：使用者の間合い内の味方一人が目標に 1 回の近接基礎攻撃を行う。
ヒット：その味方の近接基礎攻撃のダメージに+4 修正値を与える。

■アイシーテレイン　/凍る大地　ウィザード/クラス特徴
[遭遇毎]◆[秘術]、[装具]、[冷気/電撃]
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全て
攻撃：+8 対反応
ヒット：1d6＋7 の[冷気/電撃]ダメージ（クリティカル時 13+1d6[電撃]ダメージ）。目標は伏せ状態になる。
効果：このパワーの効果範囲内は、使用者の次ターン末まで移動困難な地形となる。使用者はこの効果を 1 回のマイナー・アクションで終了させることができる。

■アイシーレイズ　/凍結光線　ウィザード/クラス特徴
[遭遇毎]◆[秘術]、[装具]、[冷気/電撃]
標準アクション　　遠隔・10
目標：クリーチャー1 体または 2 体
攻撃：+8 対反応
ヒット：1d10＋7 の[冷気/電撃]ダメージ（クリティカル時 17+1d6[電撃]ダメージ）。目標は使用者の次ターン末まで動けない状態となる。

■ジャンプ　/跳躍　ウィザード/クラス特徴
[遭遇毎]◆[秘術]
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。

■エクスペディシャス・リトリート/迅速退却　ウィザード/クラス特徴
[一日]◆[秘術]
移動アクション　　使用者
効果：使用者は自分の移動速度の 2 倍までのシフトを行う。

■フリージング・クラウド　/凍霧　ウィザード/クラス特徴
[一日毎]◆[秘術]、[装具]、[冷気/電撃]
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 頑健
ヒット：1d8＋7 の[冷気/電撃]ダメージ（クリティカル時 15+1d6[電撃]ダメージ）。
ミス：半減ダメージ。
効果：使用者の次ターン末まで、爆発の範囲内に入るか、範囲内で行動開始したクリーチャーは皆、もう 1 回このパワーによる攻撃を受ける使用者は 1 回のマイナー・アクションで。この効果を解除できる。

■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）。

アイテム
■スタッフ[+1、ライトニング]　(Lv5 武器/装具)
アイテム・スロット：武器/装具(スタッフ)
強化：+1
クリティカル：+1d6[電撃]ダメージ。
パワー([無限回])：フリー・アクション。この武器によって与えられるダメージは全て[電撃]ダメージとなる(そのパワーに[電撃]キーワードもつく)。ダメージを元に戻すのは別のフリー・アクションである。
パワー([一日毎])：フリー・アクション。このパワーは使用者がこの武器による攻撃をヒットさせたときに使用できる。目標と目標から 2 マス以内にいる全ての敵は 1d6[電撃]ダメージを受ける。

■クロース・アーマー[+1,シンティレイション]　(Lv2 鎧)
アイテム・スロット：鎧(クロース・アーマー)
強化：AC+1
パワー([無限回]◆[光輝])：マイナー・アクション。ローブは色のついた光を放ち、松明と同じ明るさで周囲を照らす。使用者はフリー・アクションでこの照明を消すことが出来る。
パワー([一日毎]◆[光輝])：標準アクション。ローブは無数の色からなる明るい光を放つ。攻撃：近接範囲・爆発 2：+7 対“意志”：ヒットすると目標は幻惑状態となる(セーヴ・終了)。

クローク of ディストーション　(Lv5 外套)
アイテム・スロット：首
強化：頑健、反応、および意志+1
特性：6 マス以上離れた位置からの遠隔攻撃に対するすべての防御値に、+1 アイテム・ボーナスを得る。

シベイシャード of the メイジ　(Lv3 ドラゴン・シャード)
アイテム・スロット：ドラゴンシャード・オーグメント(武器)
特性：この強化武器を用いた[装具]攻撃のダメージ・ロールに+1 のボーナスが加わる(反映済)。

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。
ウォーターウォーク(2Lv,構成要素費 20gp,執行 10 分)：執行者または一人の仲間は固い地面にいるかのように水上を歩ける。任意で ON/OFF 可。

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
このキャラクターは、嵐の力で戦闘を支配する魔術師です。
君の最大の特徴は、ウィザードの秘術魔法と《嵐のマーク》（エベロン・プレイヤーズ・ガイド p86）の組み合わせにあります。《嵐のマーク》は、[雷鳴]または[電撃]パワーをヒットさせたときに、その敵を 1 マス横滑りさせることを可能にします。
君は装具であるライトニング・ウェポン（ＰＨＢp236）のパワーにより、ほとんどの攻撃魔法を[電撃]パワーに変え、《嵐のマーク》の効果を引き出すことが出来ます。
例えば、味方に隣接した相手を“アイシー・レイズ”で動けない状態にするついでに、ほんの 1 マス押しやることで、敵は自分の手番を歯噛みして終了することになるでしょう。
戦闘以外の局面では、君の広範な知識と、移動を補助する‘ジャンプ’や‘エクスペディシャル・リトリート’も役に立ちます。

＊《嵐のマーク》の横滑りは、攻撃のヒットが条件であるため‘ マジック・ミサイル ’ には適用できません。

＊君は大休憩の後に、その日の１日毎パワーと汎用パワーを選択する必要があります（ＰＨＢp61)。選び忘れた場合は、先に書かれたパワーを選択しているものとして扱ってください。

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。