

ヒーローの名前:

種族: 人間

種別: 戦闘魔術師

社会的地位:

年齢:

性別:

技術点 初期値: 7 現在値:	体力点 初期値: 8 現在値:	運点 初期値: 9 現在値:	魔法点 初期値: 5 現在値:	魔力ポイント 初期値: 16 現在値:
------------------------------	------------------------------	-----------------------------	------------------------------	----------------------------------

タレント **【天性の魔法使い】** (ルールブック p34参照)

経験点/累計
0 / 90

特殊技能	ランク
[剣]	3
[格闘]	1
[回避]	1
[感知]	2
[戦闘魔術]	3
[まじない]	1
[魔法の知識]	3
[魔力感知]	1
[共通語]	4
[世界の知識]	1
[宗教の知識]	1
[都市の知識]	1
[治療]	1

メモ

呪文(パワー)	消費
<強化> (エンハンスメント)	1
<炎刃> (ファイア・ブレード)	1
<氷刃> (アイス・ブレード)	1
<魔法鎧> (マジカルアーマー)	1
<舞刃> (ダンシングブレード)	2
<武器の達人> (ウェポンマスター、2)	2
<戦の化身> (アバター・オブ・ウォー)	6
※上記の各呪文はシート2枚目参照	
燃焼 (ルールブック p73)	
騒音 (ルールブック p72)	
固定 (ルールブック p72)	

装備

1 剣
2 呪文書
3 魔力のポーション
4 ランタンと油
5 背負い袋
6
7
8
9
10

武器

	1	2	3	4	5	6	7+
ソード (剣)	2	3	3	3	3	4	5

防具

	1	2	3	4	5	6	7+
回避 (1)							

※『コンバット・コンパニオン』の「選択ルール：回避によるダメージ軽減」を使用しています。

金貨 銀貨

保存食

宝物

<p>〈強化〉(エンハンスメント、1)</p> <p>この呪文は6分間、術者の技術点を+1します。この呪文は能力値を伸ばすため、戦闘だけではなく効果時間中のあらゆる技術点の判定が効果を受けます。</p>	<p>〈炎刃〉(ファイア・ブレード、1)</p> <p>この呪文は術者が持っている武器1つに魔法を付与します。武器は刃のある武器ではなければならない、3分間炎に包まれます。この武器は効果時間の間、魔法の武器として扱われ、炎が有効な敵への体力点に+1のダメージを与えます。さらに、ミイラのように炎に弱いモンスターに対しては、ボーナスのダメージは+1D3となります。ただし、炎が無効のモンスターには追加ダメージは発生しません。この呪文は効果時間内でも術者が武器を手放すと消失します。</p>	<p>〈氷刃〉(アイス・ブレード、1)</p> <p>〈炎刃〉の呪文と同様、この呪文は武器1つを氷で包みます。この2つの呪文は同時にかけてはできません！ この武器による攻撃が成功すると、敵の体力点に追加で+1点のダメージを与えます。冷気のダメージに弱いモンスターに対しては、+1D3のダメージを与えます。この呪文もまた、冷気が無効のモンスターには追加ダメージは発生しません。この呪文は効果時間内でも術者が武器を手放すと消失します。</p>																				
<p>〈魔法鎧〉(マジカルアーマー、1)</p> <p>この防御魔法は術者を微かな光を放つ霊的な防具で包み、実際の防具が与える防護効果を与えます。この“防具”は魔法のものとして扱い、1時間持続し、術者に通常適用される防具ロールの効果を得られます。ただし、この防具は実際に着ている防具と重複せず、もっとも防護効果の高いものが適用されます。与えられる防護のレベル(および呪文をかける際に受けるペナルティー修正)は、つぎ込む魔力ポイントによって決定します。</p>	<p>〈舞刃〉(ダンシングブレード、2)</p> <p>この呪文は術者が使用している近接武器1つに生命力の一部を分け与え、術者が武器を命中する際に補助させます。呪文は10分間持続し、その間武器を用いた戦闘力合計を出すための判定に+2のボーナス修正を受けます。術者が武器を手放すとその恩恵は失われます。</p>	<p>〈戦の化身〉(アバター・オブ・ウォー、6)</p> <p>この強力な呪文は1戦闘の間、術者を完全無欠の戦士に変えます(ただし、キャラクターが積極的に戦闘に参加している間)。持続時間の間、術者は戦闘力合計に+1、ダメージ・ロールと防具ロールの出目に+1を得ます。術者は呪文が効果を発揮している間、恐怖や麻痺、精神支配に耐性を持ちます。さらに、戦闘に参加している間、術者の視界内のすべての仲間は戦闘力合計に+1の受けます。この呪文は他の呪文と累積します。ただし、術者が攻撃を行うか、攻撃の対象となっていなければ、この呪文の効果は終了します。 ※『コンバット・コンパニオン』の「戦闘魔術」を使用しています。 戦闘魔術の使用の際のルールは、魔術に準じます。</p>																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>MP</th> <th>防護</th> <th>ペナルティ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>レザー・キラス</td> <td>なし</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>レザー・ホバーク</td> <td>-1</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>チェインメール・キラス</td> <td>-2</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>チェインメール・ホバーク</td> <td>-3</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>プレストプレート</td> <td>-4</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>プレート・アーマー</td> <td>-5</td> </tr> </tbody> </table>	MP	防護	ペナルティ	1	レザー・キラス	なし	2	レザー・ホバーク	-1	3	チェインメール・キラス	-2	4	チェインメール・ホバーク	-3	5	プレストプレート	-4	6	プレート・アーマー	-5	<p>〈武器の達人〉(ウェポンマスター、2)</p> <p>この呪文は1時間、術者にすべての武器を扱う能力を与えます。術者はあらゆる武器を自分の最もランクが高い武器の特殊技能と同じランクで使用できます。</p>
MP	防護	ペナルティ																				
1	レザー・キラス	なし																				
2	レザー・ホバーク	-1																				
3	チェインメール・キラス	-2																				
4	チェインメール・ホバーク	-3																				
5	プレストプレート	-4																				
6	プレート・アーマー	-5																				