

特技
《儀式修得者》：習得した儀式を執行できます。 《地獄の業火の血統》：[火]と[恐怖]の攻撃とダメージのロールに+1 特技。 《鎧習熟：レザー》：[レザー・アーマー]に習熟します。

種族特徴
手負い狩り：重傷値の敵への攻撃に+1 種族ボーナスを得ます。 [火]に対する抵抗 5。

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)
[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：+4 対 AC
ヒット：1d6+1 ダメージ (クリティカル時 7+1d6[火]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]
標準アクション 遠隔・20 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+6 対 反応
ヒット：2d4+7 の[力場]ダメージ (クリティカル時 15+1d6[火]ダメージ)

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：+7 対 反応
ヒット：1d6+6 の[火]ダメージ (クリティカル時 12+1d6[火]ダメージ)

■インファーマル・ラス /地獄の怒り ティーフリング/種族特徴
[遭遇毎] [瞬間移動]
マイナー・アクション 使用者
効果：自分の 1 つ前のターン以降に自分に攻撃をヒットさせた 1 体の敵に対する 1 回の攻撃ロールに+1 パワー、更にダメージに+2 種族ボーナス。

■アイシテレイン /凍る大地 ウィザード/クラス特徴
[遭遇毎] [秘術]、[装具]、[冷氣]
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：+6 対反応
ヒット:1d6 + 5 の[冷氣]ダメージ(クリティカル時 11+1d6[火]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。

■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。

■ジャンプ /跳躍 ウィザード 2Lv/クラス特徴
[遭遇毎] [秘術]、[装具]、[冷氣]
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。

■フリージング・クラウド /凍霧 ウィザード 1Lv/クラス特徴
[一日毎] [秘術]、[装具]、[冷氣]
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：+6 対 頑健
ヒット:1d8 + 5 の[冷氣]ダメージ(クリティカル時 13+1d6[火]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。

■フレイミング・スフィアー /炎の球体 ウィザード 1Lv/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 + 6 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：+7 対 反応
ヒット：2d6 + 6 の[火]ダメージ (クリティカル時 18+1d6[火]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。

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。 メイク・ホウル(1Lv,構成要素費は特殊,執行 10 分)：1 辺 10ft 以内の物体 1 つを完全に修復する。構成費用コストは物体の価格の 20%。

アイテム
■スタッフ[+1,ファイアリィ・マイト] (Lv1 ワンド)
アイテム・スロット：武器(クォータースタッフ)、装具(スタッフ)
強化：攻撃ロールとダメージ・ロール+1
クリティカル：+1d6[火]ダメージ
パワー([一日毎])：フリー・アクション。このパワーは[火]パワーを用いたときに使用する。ダメージをロールした後、使用者は 1 個だけダイスを再ロールできる。使用者は新たなロールの結果を使わねばならない。

プレイサーズ of the パーフェクト・ショット (Lv3 腕甲)
アイテム・スロット：腕部
効果：遠隔基礎攻撃のダメージ・ロールに+2。

■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。

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す。

■このキャラクターの特色と運用
あなたは杖を構えて敵の面前から炎の魔術を叩きつける地獄の血を引く魔術師です。
ウィザードは制御役としての能力を備えた典型的なクラスであり、役割を果たすのに適切なパワーを備えています。あなたは特に[火]の攻撃が得意で、高い命中率でダメージを与えることができます。また、「手負い狩り」も重傷になった敵を最後まで倒しきるのに有益です。
魔法使いのイメージと裏腹に、このキャラクターは前線に近づいて活躍します。スタッフの効果と「シールド」呪文により防御力も高めですし、挟撃の提供やマークされた敵からの機会攻撃の誘発はパーティの総攻撃力を上昇させます。敵からの攻撃を喰らったらインファーマル・ラスの火種となります。
身につけた初級呪文や技能、儀式は様々な局面で役に立ちます。戦闘以外の場面でもこれらを用いることでゲームを有利に進められます。

初級呪文

ウィザードは 1Lv で下記の初級呪文を習得します。これらを使用することで、冒険が有利になることもあるかもしれません。

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。

プレスティディティション

/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さげることもない。
「重さ 1 ポンド以下の物体を動かす」
「舞い散る火花やかすな音楽、きつめの臭いなどの無害な感覚的效果を 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を持っていたなら、この手はその物体を背負い袋、ポーチ、鞆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进行照らす。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。