

特技
《儀式修得者》：習得した儀式を執行できます。 《怒濤のアクション》：アクション・ポイントを消費することで得たアクションの間、君の行う攻撃ロールに+3のボーナスを得る。

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。 負荷のオーブ ：遭遇毎に 1 回、フリーアクションとして以下の効果のいずれかを得ることができる。 [効果 1] 君が一つの(セーブ・終了)のウィザード呪文をかけたクリーチャーを一体指定する。指定された目標はその呪文効果に対するセーヴィング・スローに-2 のペナルティを受ける。 [効果 2] ウィザードの無限回呪文(=クラウド of ダガーズ)によって創り出され、君のこのターン末に終了する一つの効果の持続時間を次ターン末まで延長させることができる。

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：+2 対 AC ヒット：1d4-1 ダメージ（クリティカル時 3 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：+4 対 反応 ヒット：1d6+4 ダメージ（クリティカル時 10 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。	

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〕 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：+4 対頑健 ヒット：1d6+4 ダメージ（クリティカル時 10 ダメージ）。使用者は目標を 2 マス押しやる。	

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：+4 対 反応 ヒット：1d6+4 の[火]ダメージ（クリティカル時 10 ダメージ）。	

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。	

ブ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」 「口ウソクや松明、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実働させておける。	

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。	

■アイシードレイン /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：+4 対 反応 ヒット：1d6+4 の[冷氣]ダメージ（クリティカル時 10 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。

■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：+4 対意志 ヒット：目標は減速状態となる（セーブ・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（セーブ・終了）。 ミス：目標は減速状態となる（セーブ・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 + 4 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：+4 対 反応 ヒット：2d6 + 4 の[火]ダメージ（クリティカル時 16 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%。

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よ。
■制御役としての特色と運用 このキャラクターは宝珠を片手に魔法で敵を抑え込む人間の魔術師です。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。特に多くの無限回パワーを覚えている君は状況に応じてこれらを使い分けることができます。また、「負荷のオーブ」の能力によって、重要な局面において攻撃の影響を大きなものとすることができます。 後方からの攻撃が中心となりますが、味方への挟撃を提供するや、味方の回復回数の消耗を均等化させるときなど、必要に応じて前線に出ることも有用です。 このキャラクターの初級呪文や技能、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。