

キャラクター名

プレイヤー名

レベル 1 性別 属性

年齢 身長 体重

起源 自然 サイズ分類 中型

クラス ウィザード(アーケイニスト) 種族 ヒューマン

言語 共通語、加えて好きな言語1つ()

能力値と技能

8

【筋力】

能力修正値 判定修正値

-1 -1

【筋力】は君の肉体的な強さを表す。

〈運動〉

-1

〈運動〉が得意な者は登攀や跳躍に優れ、敵に掴まれたとき脱出の試みが成功しやすい。

14

【耐久力】

能力修正値 判定修正値

+2 +2

【耐久力】は健康、スタミナ、生命力を表す。

〈持久力〉

+2

〈持久力〉の高さは長時間の運動や過酷な環境、飢え、乾き、病気への抵抗力をもたらす。

14

【敏捷力】

能力修正値 判定修正値

+2 +2

【敏捷力】は器用さ、敏捷性、平衡感覚を表す。

〈隠密〉

+2

〈隠密〉は、君が姿や物音を消すことにどれだけ優れているかにかかわる。

〈軽業〉

+2

〈軽業〉が得意な者は、優れた平衡感覚を持ち、拘束を容易く抜け、高所から無傷で飛び降りる。“修得済”であるなら、君は崖から突き落とされても怪我を負わないかもしれない。

〈盗賊〉

+2

〈盗賊〉は鍵や翼を解除したり、すりを働いたり、ささやかな手品を見せたりする。

18

【知力】

能力修正値 判定修正値

+4 +4

【知力】は君の学習能力と知性の高さを示す。

〈宗教〉

+4

〈宗教〉を学んだ者は宗教的知識、神学、不死者などの知識を学術的に習得している。またアンデッドやアストラル海に住まう生物の知識にも関わる。

〈魔法学〉 修得済 +9

〈魔法学〉の知識を持つ者は、魔法の正体を暴き、魔力の存在を感じ、いくつかの次元界にまつわる情報を蓄え、そこに住まう生物の正体を見極める。

〈歴史〉

+4

〈歴史〉に通じる者は、いち地方およびより広い世界の歴史を網羅している。

13

【判断力】

能力修正値 判定修正値

+1 +1

【判断力】は常識、自制心、判断能力を表す。

〈看破〉

+1

〈看破〉に優れる者は、社交的やりとりから他者の真意や嘘を見抜き、変装を見破る。

〈自然〉 修得済 +6

〈自然〉は自然世界や自然の生物の知識を思い出し、自然の野獣をなだめる。

〈知覚〉

+1

〈知覚〉に優れる者は、隠れた・隠された生物や物品を見つけ出す。

〈地下探検〉

+1

〈地下探検〉は地下での生存術、異形のクリーチャーにまつわる知識に関わる。

〈治療〉

+1

〈治療〉によって、他者を負傷や病氣から立ち直らせる手助けができる。

10

【魅力】

能力修正値 判定修正値

+0 +0

【魅力】は人間的魅力とリーダーシップを表す。

〈威圧〉

+0

〈威圧〉は敵対的行動、脅迫、痛烈な説得で他者に影響を与える。

〈交渉〉

+0

〈交渉〉は機転、狡猾さ、社交的魅力で他者に影響を与える。

〈事情通〉

+0

〈事情通〉に長けた者は、居住地において現地の情報を目立つことなく得られる。

〈はったり〉

+0

上手な〈はったり〉は嘘を本当に見せかけ言いくるめる。賭博、変装、偽造にも通じる。

受動判定 能動的に判定を試みていないとき、受動判定値を用いる。

11 受動〈看破〉 11 受動〈知覚〉

特殊な感覚 種族などの利益によって、特別な感覚を得られる場合がある。

メモ

レギュレーション

- ・レベル1
- ・日本語刊行済みのルールブック
- ・種族による能力値ボーナスに関して本国アップデートに準拠
- ・背景、テーマ未適用

カスタマイズ

- ・技能のうち、グレーで塗られたものから4つ選んで“修得済”とし、技能の判定修正値を+5しよう。
- ・儀式の構成要素を買い足すか決めよう。

能力値と技能

+2

イニシアチブ

イニシアチブをロールして、戦闘中の行動順を決める。

6

移動速度

君が1回の移動アクションで移動できるマスの数。
特殊な移動モード

防御値

防御値が高いほど、敵は君に攻撃をヒットさせるのが難しくなる。

14

アーマー・クラス(AC)

君に物理的な攻撃を命中させるのがどのくらい難しいかを表す。

13

頑健

頑健防御値は君のたくましさやしぶとさを表す。

15

反応

反応防御値は攻撃をそらしたり避けたりする能力を表す。

14

意志

意志防御値は意志の強さ、自制心、ゆるがぬ信仰心を表す。

24

ヒット・ポイント

重傷値 12

6

回復力値

8

一日の回復力使用回数

ヒット・ポイントは、君が気絶状態になるまでにどれだけのダメージに耐えられるかを表す。君の重傷値は君のヒット・ポイントの半分である。君が重傷であるか否かはすべてのクリーチャーが知ることができる。君が“回復力を1回ぶん消費する”ことを許された場合、回復力使用回数を1回減らし、君の回復力値に等しい値のヒット・ポイントを回復する。

装備とアイテム

装備中

トウム、クロース・アーマー

所持

- ・冒険者キット
(携帯用寝具、バックパック、火打石と打ち金、ベルトポーチ、保存食10日分、水袋、陽光棒2本、麻のロープ50フィート)
- ・呪文書
- ・金貨57枚 ・錬金術の秘薬20gp相当

特徴

“秘術装具体得:具備のトウム”:君のトウムに“グローリアス・プレゼンス”が予備として記録されている。準備している遭遇毎パワーをそれに替えることができる。コラムも参照のこと。
“アーケイニストの呪文書”:「一日毎」のウィザードの攻撃パワーを2つ呪文書に加える。大休憩を終るごとに、それらのうちどちらを使うか選択する。こうして呪文を選ぶことを「準備する」という。

“初級呪文”:選択済

“儀式修得者”:《儀式修得者》をボーナス特技として得る。1レベルの時点で、君は1レベルの儀式を3つ、自分の呪文書に加える。

“ボーナス特技”:選択済

“ボーナス技能”:カスタマイズの項を参照

“防衛値ボーナス”:適用済

“ヒロイック・エフォート”

《トウム練達》:トウムを用いて行う[装具]攻撃の攻撃ロールに+1の特技ボーナス(適用済)。君が作り出した創造物と召喚クリーチャーに隣接している敵は皆、戦術的優位を与える。[恐怖]に対する完全耐性を持つ敵はこの効果に対しても完全耐性を持つ。

《精霊と語らう者》:以下の利益を得る。

・〈自然〉修得。

・“コール・スピリット・コンパニオン”のパワーを標準アクションとして使用可能。

・“スピリッツ・プレイ”を遭遇毎パワーとして使用可能。

・“スピーク・ウィズ・スピリッツ”のを一日毎パワーとして使用可能。

・装具としてトーテムに習熟。

パワー

素手攻撃(近接基礎攻撃)

基礎攻撃

[無限回] ◆[武器]

標準アクション 近接・1

目標: クリーチャー1体

攻撃: -1対AC

ヒット: 1d4-1ダメージ。

ストーム・ピラー／雷電の柱

秘術の書 9

ウィザード／攻撃／1

[無限回] ◆[装具]、[創造]、[電撃]、[秘術]

標準アクション 遠隔・10

効果: 使用者は射程内の何ものにも占められていない1つのマスにパチパチと音を立てるエネルギーの柱を創造する。この柱は1つのマスを占め、使用者の次のターンの終了時まで持続する。自分のターンに柱に隣接するマスに移動して入ったすべての敵が、1d6+4の[電撃]ダメージを受ける。

ビギリング・ストラنز／惑わしの網

壁ちた地の勇者 75

ウィザード／攻撃／1

[無限回] ◆[心術]、[精神]、[装具]、[秘術]、[魅了]

標準アクション 近接範囲・噴射5

目標: 噴射内の敵すべて

攻撃: +5対“意志”

ヒット: 4の[精神]ダメージ。使用者は目標を3マスまで押しやる。

“具備のトウム”と“呪文書”

君は攻撃呪文として、遭遇毎のパワーを2つ、一日毎のパワーを2つ、学んでいる。これらのパワーはそれぞれ、同時に使えるわけではない。対応する特徴と扱い方を以下に示す。

◆遭遇毎のパワーは“具備のトウム”

君は普段オープンマスターズ・インセンディアリィ・デトネーションを使用できるが、1遭遇に1回、フリー・アクションとしてこのパワーの素用回数を失うことで、グローリアス・プレゼンスの使用回数を得ることができる。つまり君は1つの遭遇において、この2種類のうち片方を使用できるということになる。

◆一日毎のパワーは“呪文書”

・君は大休憩をとるたび、[一日毎]攻撃パワーどちらか1つを選び「準備」する。君はその日に、準備した呪文を使用することができる。もし君の手元に呪文書がないなどで準備できない場合、君は前日と同じ呪文を準備する。

たいていの場合、セッション開始時点で君が準備する呪文を宣言する必要がある。宣言し忘れた場合は(常備)と書いているものを準備したことしよう。2つの呪文はどちらも有用な[創造]パワーだ。以下の解説もあわせて好みのほうを準備されたい。

◆ローリング・サンダー

使用時の攻撃のダメージが大きく、創造物を2か所に作成できる。機会アクションをするかは使用者の任意であるため、味方に被害を出す心配がない。

◆フレイミング・スフィア

持続させれば継続的にダメージを与えられ、持て余した標準アクションの使用先も提供する。アクションを使えば自由に移動させられる。

オープンマスターズ・インセンディアリィ・デトネーション
／オープン体得者の焼夷炸裂(常備)

秘術の書 10

ウィザード／攻撃／1

[遭遇毎] ◆[区域]、[装具]、[火]、[秘術]、[力場]

標準アクション 遠隔範囲・爆発1・10マス以内

目標: 爆発内のクリーチャーすべて

攻撃: +5対“反応”

ヒット: 1d6+4の[力場]ダメージ。使用者は目標を伏せ状態にする。

効果: 使用者の次のターンの終了時まで、爆発の範囲内は炎が舐めつくす区域となる。この区域内に入るか、区域内で自分のターンを開始したすべての敵は、2の[火]ダメージを受ける。

グローリアス・プレゼンス／栄光の存在(具備のトウム)

妖精郷の勇者 47

ウィザード／攻撃／1

[遭遇毎] ◆[光輝]、[心術]、[装具]、[秘術]、[魅了]

標準アクション 近接範囲・爆発2

目標: 爆発内の敵すべて

攻撃: +5対“意志”

ヒット: 2d6+4の[光輝]ダメージ。使用者は目標を1マス押しやる。

効果: 使用者および爆発内の味方すべては、1の一次的hpを得る。

ローリング・サンダー／轟逐雷鳴(常備)

秘術の書 11

ウィザード／攻撃／1

[一日毎] ◆[装具]、[創造]、[秘術]、[雷鳴]

標準アクション 遠隔・10

1次目標: クリーチャー1体または2体

1次攻撃: +5対“反応”

ヒット: 3d6+4の[雷鳴]ダメージ。使用者は1次目標を3マス横滑りさせる。

ミス: 半減ダメージ。使用者は1次目標を3マス横滑りさせる。

効果: 使用者は1次目標それぞれの接断面内の1マスに雷球を創造する。すべての雷球は使用者の次のターンの終了時まで持続し、2次攻撃を行える可能性がある。

機会アクション 近接・1

トリガー: 1体のクリーチャーが雷球のマスから離れようと移動する。

2次目標: トリガーしたクリーチャー

2次攻撃: +5対“反応”

ヒット: 5の[雷鳴]ダメージ。

維持・マイナー: 次のターンの終了時まで持続する。

フレイミング・スフィア／炎の球体(予備)

壁ちた地の勇者 306

ウィザード／攻撃／1

[一日毎] ◆[装具]、[創造]、[火]、[秘術]、[力術]

標準アクション 遠隔・10

効果: 使用者は射程内の1つのマスに中型サイズの炎の球体を1つ創造する。この球体はそのマスを占め、使用者の次のターンの終了時まで持続する。炎の球体に隣接して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。

この球体が出現した時、球体は即座に以下の攻撃を行う。球体が持続している間、使用者は1回の標準アクションとして球体にこの攻撃を行わせることができる。

目標: 球体に隣接するクリーチャー1体

攻撃: +5対“反応”

ヒット: 2d6+4の[火]ダメージ。

維持・マイナー: 次のターンの終了時まで持続する。

ヒロイック・エフォート／英雄的奮闘

壁ちた地の勇者 218

ヒューマン／種族／汎用

[遭遇毎]

アクション不要 使用者

トリガー: 使用者が1回の攻撃ロールをミスするか、1回のセーヴィング・スローに失敗する。

効果: 使用者はトリガーとなった攻撃ロールまたはセーヴィング・スローに+4の種族ボーナスを得る。

初級呪文	
サジェスチョン／示唆	
壁ちた地の勇者 73	ウィザード／汎用
[遭遇毎] ◆ [秘術]	
フリー・アクション	使用者
トリガー：使用者が〈交渉〉判定を行う。	
効果：使用者は代わりに〈魔法学〉判定を行い、この判定の結果を〈交渉〉判定の結果を決めるために用いる。	
メイジ・ハンド／魔道士の手	
壁ちた地の勇者 73	ウィザード／汎用
[無限回] ◆ [秘術]	
マイナー・アクション	遠隔・5
効果：使用者は射程内の何物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1つ創造する。この手は使用者の次のターンが終了するか、または使用者がこのパワーをもう1回使用するまで持続する。このパワーを使用した時点で使用者が手に物体を持っていたなら、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こみ、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。この手が持続している間、使用者は以下のアクションを行うことができる。	
マイナー・アクション：この手は重さ20ポンド以下の物体1つを持ち上げたり、操作したりできる。この手は同時に2つ以上の物体を持つことができない。	
移動アクション：この手は、持っている物体と共に、任意の方向に5マスまで移動する。	
フリー・アクション：この手は持っていた物体を落とす。	
維持・マイナー：この手は使用者の次のターンの終了時まで持続する。	
カメレオンズ・マスク／カメレオンの仮面	
妖精郷の勇者 46	ウィザード／汎用
[遭遇毎] ◆ [秘術]、[幻]	
フリー・アクション	使用者
トリガー：使用者が〈隠密〉判定を行う。	
効果：使用者は代わりに〈魔法学〉判定を行い、この判定の結果を〈隠密〉判定の結果を決めるために用いる。	
ウォーター・ストライド／水歩き	
元素の渾沌の勇者 67	ウィザード／汎用
[遭遇毎] ◆ [秘術]	
マイナー・アクション	使用者
効果：使用者は次のターンの終了時まで、液体の表面を“移動困難な地形であるしっかりした地面”として扱うことができる。	

シャーマンのマルチクラス・パワー	
・[精霊]パワーは、君の精霊の相棒が存在していなければ使用できない。	
・射程に「精霊」と含まれるパワーは、君ではなく君の精霊の相棒を起点にする。例えば「近接・精霊1」のパワーは、君の精霊の相棒から1マス以内を目標とする近接攻撃である。	
・敵が強制移動が瞬間移動で移動した場合、機会アクションのトリガーとはならない。これは強制移動と瞬間移動に設けられたルールによる。	
コール・スピリット・コンパニオン／精霊の相棒招請	
プレイヤーズ・ハンドブックII 86	シャーマン／汎用
[無限回] ◆ [原始]、[創造]	
標準アクション	近接範囲・爆発20
効果：使用者は爆発内の何ものにも占められていない1つのマスに、自分の精霊の相棒を創造する。精霊の相棒は使用者が気絶状態になるか、1回のマイナー・アクションを用いて解除するまで持続する。精霊の相棒はマス1つを占める。敵は精霊の相棒が存在するマスを通り抜けることはできないが、味方は通り抜けることができる。使用者は自分が移動アクションを行ったとき、この精霊も使用者の移動速度に等しいマス数だけ移動させることができる。	
精霊の相棒は近接攻撃と遠隔攻撃の目標とすることができるが、hpは持たない。1回の近接攻撃か遠隔攻撃が精霊の相棒に10以上のダメージを与えたなら、精霊の相棒は消え失せ、使用者は5のダメージを受ける。それ以外では、精霊の相棒はその攻撃の作用を受けない。	
スピーク・ウィズ・スピリッツ／精霊との会話	
プレイヤーズ・ハンドブックII 86	シャーマン／汎用
[一日毎] ◆ [原始]	
マイナー・アクション	使用者
ヒット：このターンの間に使用者が行う次の1回の技能判定に、+4のボーナスを得る。	
スピリッツ・ブレイ／精霊の獲物	
原始の書 37	シャーマン／攻撃
[遭遇毎] ◆ [原始]、[精霊]	
機会アクション	近接・精霊1
トリガー：敵1体が、使用者の精霊の相棒に隣接したからシフトすることなしに離れる。	
目標：トリガーとなった敵	
効果：使用者の精霊の相棒から10マス以内にいる味方1人は、目標に対しフリー・アクションとして1回の遠隔基礎攻撃を行える。その味方はこの攻撃において戦術的優位を得る。	

[創造]パワーの基本ルール					
・マス目を占めない：ただし君の呪文のいくつかには“マス目を占める”とするパワーもある。しっかりとした地面の上になくてもよいし、空中に浮かばせてもよい。					
・環境の作用を受けない：地形や環境的現象から何の効果も受けない。					
・作成者の防御値：通常、創造物は攻撃の目標にならないが、コール・スピリット・コンパニオンは攻撃の目標にされる。使用者の防御値を用いること。					
・創造物による攻撃：創造物による攻撃が許される場合、作成者である君が攻撃ロールを行う。					
・移動可能な創造物：君のターン終了時に以下の双方の条件を満たしていない限り、効果が終了する：					
(1)創造物が、君からパワーの射程以内にある。					
(2)使用者から創造物まで効果線が通っている。					
創造物を移動させる際、遮断地形を通過させることはできない。					
・作成者が死亡すると即座に終了する。					
君の[創造]パワー	アクション	味方へ 悪影響	マス目を	移動	効果の終了
ストーム・ピラー	標準	なし	占める	できない	次のターン終了時まで
ローリング・サンダー	標準	なし	占めない	できない	次のターン終了時まで(維持可能)
フレイミング・スフィア	標準	あり	占める	できる	次のターン終了時まで(維持可能)
メイジ・ハンド	マイナー	なし	占めない	できる	次のターン終了時まで(維持可能)/再使用
コール・スピリット・コンパニオン	標準	なし	占める※	できる	君が気絶状態/解除(マイナー)/破壊される

マス目を占めない創造物と《トウム練達》に関する補記	
1つのマスの辺または頂点がもう1つのマスの辺または頂点と隣接しているとき、2つのマスは隣接しているとみなされる。	
マス目を占めない創造パワーは敵と同一のマスの収まることがありえるが、この状態でも「隣接している」とみなされ、《トウム練達》の“戦術的優位を得る”利益を適用できる。	

儀式執行

君の呪文書には呪文だけでなく、3種類の儀式も記載されており、君はそれらを修得している。これらは戦闘遭遇の最中には使えない程度の執行時間がかかるが、多彩な効果を生み出す。

君は儀式ごとに定められた執行時間(以下の3種類はすべて10分である)をかけ、必要な構成要素を消費することで儀式を執行することができ、完了時点から持続時間だけ効果が続く。または、儀式の途中で中断することもでき、そうした場合君は(それまでにかけた時間を除いて)儀式に要求されたりソースを支払うことなく中断できる。

構成要素にはいくつかの種類があり、対応技能によってどの種類を消費するかが変わる。以下に、君に関わりのある構成要素を示す。

・錬金術の秘薬(〈魔法学〉に対応): 金属の粉末、希少な土、酸、塩類、強力なクリーチャーの抽出物など。購入できる。
・レシデュム(任意の技能に対応): 魔力抽出物。魔法のアイテムから抽出できるほか、冒険のすえに財宝として手に入れることもあるだろう。レシデュムはあらゆる儀式の構成要素として使用できる。通常、市場に並ぶことはない。

コンプリヘンド・ランゲージ／言語理解

レベル: 1

構成要素費用: 10gp

対応技能: 〈魔法学〉

執行時間: 10分 持続時間: 24時間

君はこの儀式の開始時点で、過去24時間以内に聞いた、あるいは書かれたものを見た言語1つを選ぶこと。

聞いた言語に対してこの儀式を用いると、効果時間中、その言語を聞き取って理解できるようになる。〈魔法学〉判定の結果が35以上なら、君はその言語を流暢に話せるようになる。

掛かれたものを見た言語に対してこの儀式を用いると、効果時間中、その言語を読むことができるようになる。〈魔法学〉判定の結果が35以上なら、君はその言語を書くことができるようになる。そのときに用いる文字は、その言語を書くのに通常用いられる文字に限らず、執行者が知っている文字なら何でもよい。聞いたことも見たこともある言語1つに対してこの儀式を用いると、前述の2つの利益のどちらも得られる。

テンサーズ・フローティング・ディスク／テンサーの浮遊盤

レベル: 1

構成要素費用: 10gp

対応技能: 〈魔法学〉

執行時間: 10分 持続時間: 24時間

君は中央がわずかにくぼんだ、力場の円盤を作り出す。この円盤は地面から1フィートほどの高さで浮遊し、執行者はその上にものを置いて運ばせることができる。円盤の直系は3フィート、くぼみの深さは1インチである。この円盤は君から5マス以内にある間は動かず、5マスより遠くに離れると君の基本の移動速度に等しい速度で君を追いかけて、5マス以内に入った時点で停止する。君は1回の移動アクションとして、円盤を君の移動速度に等しいマスだけ移動させることもできる。君と円盤との距離が5マスを超えた状態が2ラウンド続いたなら、円盤は消え失せ、上に載っていたものは落下する。円盤が運搬できる最大荷重は君の〈魔法学〉判定の結果によって決まる。

〈魔法学〉判定の結果	最大荷重
9以下	250ポンド(約113kg)
10～24	500ポンド(約226kg)
25～39	1,000ポンド(約453kg)
40以上	2,000ポンド(約907kg)

メイク・ホウル／完全修理

レベル: 1

構成要素費用: 特殊

対応技能: 〈魔法学〉(判定なし)

執行時間: 10分 持続時間: 永続

1辺が10フィート(約3メートル)の立方体に収まる物体1つに対して執行すると、それは完全に修復される。この儀式の構成要素費用は、修理しようとしているアイテムの価格の20パーセントである。価格のないアイテムにかかる費用はDMが決定する。

このキャラクターの戦い方

何はなくとも、君は[創造]パワーを使って創造物を作り出そう。トウムに練達する君の創造物は、隣にあるだけで敵の恐怖を呼び起こし、戦術的優位をもたらす。マイナー・アクションでメイジ・ハンドを敵の隣に作り出すだけでも、直後の君自身の攻撃に戦術的優位が得られるのである。アクションが余るなら毎ターン、メイジ・ハンドをどこかしらに使っていい。

ストーム・ピラーはダメージを与えられない可能性があるが、無限回に使える基本的な[創造]パワーである。オーブマスターズ・インセンディアリイ・デトネーションは伏せ状態によって敵の移動を妨げることができるから、敵が集まったら容赦なく撃ちこもう。一日毎パワーを使うと、君は大きなダメージをもたらすことができる。ローリング・サンダーのほうが味方に即効性のあるサポートができ、フレイミング・スフィアのほうがハイルスク・ハイルターンだといえる。

君の立ち回りは戦場によって変化する。狭い通路のような戦場なら、マス目を占めるストーム・ピラーで敵の進攻を防ぐことができるが、壁際に追い詰められないように気を付けたい。広々とした戦場では君は接触されやすく、打たれ弱い欠点が目立つことになる。このときは防衛役と精霊の相棒を壁とし、複数の敵が集まったら躊躇なくグロリアス・プレゼンスを使おう。精霊の相棒を破壊するのは苦労するだろうし、破壊されても君が失うのはわずかなhpと再創造のためのアクションくらいであるから、使い捨てるくらいのつもりでよい。

君の弱点は前述の撃たれ弱いことに加え、一日毎パワーを使わない場合にはダメージを与える手段に乏しいことだ。そのぶんを、味方に戦術的優位を提供し続けることで埋めよう。

種族: ヒューマン

ヒューマンは世界において最も数の多い種族であり、長らく世界の歴史の中心にいます。持ち前の野心と活力で未開の地を拓き、同じ野心と活力で権力を貪りもしてきた。

ヒューマンは他種族より短い寿命故か、性急とさえいえる行動力を持つ。他の種族が退くような困難や脅威にも、ヒューマンは挑みかかり、世界に自分の生きた印を残そうとする。やがて大いなる高みに至ったヒューマンも多いが、一方でヒューマンにとつての最悪の敵となるヒューマンもまた多い。

ヒューマンの肌の色、体格は個人差が激しい。服装や武具の意匠も、文化圏によって多種多様。寿命: 75歳程度だが、中には90歳くらいまで生きる者もいる。平均身長: 168～188cm 平均体重: 61～100kg

クラス: ウィザード(アーケイニスト)

ウィザードの力は秘術の力そのものだ。ウィザードは彼らが使う力と同様謎めいた存在であり、時に人々の恐怖や嫌悪を呼ぶ。一方、大抵のウィザードはそういった反応を気に留めない。ウィザードは科学者のように呪文を丹念に研究する。ある者はウィザードの師匠に教えを請い、またある者は秘術の学院の門を叩く。師なくして秘術呪文を身に付けるウィザードはまれである。

アーケイニスト(秘術家)は特定の系統に専門家するメイジと異なり、もっと広範の呪文から力を得、その効果を試そうとし、さまざまな状況に対応できる能力を得ようとする。アーケイニストにとっては呪文の選び方よりも呪文の扱い方のほうが重要であり、学院で教わる内容より自身の想像力を頼りに判断をする。

キャラクターを仕上げよう

実は、このキャラクターは未完成だ。君の手で仕上げる必要がある。キャラクターの人物像を考えながら選ぶと、より奥深い設定が生まれるだろう。

◆技能を4つ“修得済”にしよう。

◆儀式構成要素として、錬金術の秘薬を買い足すか考えよう。

〈宗教〉や〈歴史〉を修得するのは、君の高い【知力】を生かすよい選択だ。しかし、君がかつてその分野に関して何かしらの問題に出くわし、学ぶことをやめてしまったといった事情があるかもしれない。相性がよいはずの知力関連技能を習得しないというのは、それだけで背景を考えるひとつのネタになる。〈看破〉を修得していれば他人の嘘や思考を読み取るのが得意であるし、〈交渉〉を修得していれば他人との社交的なかわりかたに熟達しているということになる。暗く妖しい側面を持つ秘術研究科が、地底世界や異形の知識として〈地下探検〉を修得しているのも納得のできる技能だ。

儀式構成要素は、都市の中であれば自由に買い足せるが、辺境の地へ冒険に出ている間はそうもいかない。その一方、現金のまま持っていたほうがよい場面もあるため、このバランスはプレイヤーの好みやキャラクターの思想にもよる。

選択肢は決まっただろうか？ ならば、あとはいくつかのパーソナルデータを決めれば完成だ。君の名前、性別、外見的特徴、属性、守護神格(あるなら)といった情報を決め、好みに応じて設定の味付けをすればついに完成だ。