

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(メイジ)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-1判定修正値-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+2判定修正値+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+2判定修正値+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+3判定修正値+3

【知力】は君の学習能力と知性の高さを示す。

宗教修得済

+8

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

+8

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

+3

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+1判定修正値+1

【判断力】は常識、自制心、判断能力を表す。

看破修得済

+6

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、他者を負傷や病気から立ち直らせる手助けができる。

10

【魅力】

能力修正値+0判定修正値+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こめる。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。

16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さらに1つ選んで“修得済”とし、技能の判定修正値を+5しよう。
- ・このキャラクターは「初級呪文」を3つ修得できる。後述する選択肢から3つ選ぶ。

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

なし

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。

13

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

化石のオーブ(特性は適用済)、クロス・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・空のビン3本
- ・金貨58枚、銀貨9枚、銅貨1枚

特徴

“メイジの呪文書”:[遭遇毎]と[一日毎]のウィザードの呪文を2つ呪文書に加える。大休憩を終えるごとに、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。
“メイジの初級呪文”:初級呪文を3つ選んで修得する。
“マジック・ミサイル”
“心術の初級魔道士”:適用済
“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
“防御値ボーナス”:適用済
“ボーナス無限回パワー”:選択済
《オーブ練達》:適用済
《上級装具訓練:化石のオーブ》:適用済

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。

マジック・ミサイル／魔法の矢

HoFL 74

ウィザード／攻撃／1

[無限回] ◆[装具]、[秘術]、[力術]、[力場]

標準アクション 遠隔・20

目標: クリーチャー1体

効果: 6の[力場]ダメージ。

特殊: このパワーは遠隔基礎攻撃として使用できる。

ビギリング・ストランズ／惑わしの網

HoFL 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7マスまで押しやる。

ヒプノティズム／催眠術

HoFL 75

ウィザード／攻撃／1

[無限回] ◆[心術]、[装具]、[秘術]、[魅了]

標準アクション 遠隔・10

目標: 敵1体

攻撃: +5対“意志”

ヒット: 以下の効果のうち1つを選ぶこと:

- ◆目標は1回のフリー・アクションを用いて、使用者が選んだ1体のクリーチャーに1回の近接基礎攻撃を行う。この攻撃の攻撃ロールには+4のパワー・ボーナスがつく。
- ◆使用者は目標を7マスまで横滑りさせる。

ハウリング・ウォール／吠え猛る壁

HoEC 67

ウィザード／攻撃／1

[無限回] ◆[装具]、[秘術]、[力術]

標準アクション 遠隔範囲・壁状6・10マス以内

目標: 壁の中のクリーチャーすべて

攻撃: +5対“頑健”

ヒット: 使用者は目標を4マスまで横滑りさせる。目標は使用者の次のターンの終了時まで減速状態になる。

強制移動

このメイジは「押しやり」「横滑り」という強制移動を主軸に戦うため、これらのルールについて簡単にまとめよう。

- (1)表記された移動距離は最大値である。例えば君のハウリング・ウォールは目標を4マスまで横滑りさせるが、ある敵は2マスだけ横滑りさせる、ある敵はまったく横滑りさせない、というようにできる。
- (2)効果線。目標を強制移動させる経路と終着点の各マスに、君から効果線が通らなければならない。
- (3)“移動困難な地形”によっては妨げられない。
- (4)目標自身の移動速度には関係なく、目標自身のアクションも消費させない。目標が動けない状態や朦朧状態のような時でも強制移動には影響しないのだ。
- (5)“移動をトリガーとする機会アクション”を誘発しない。
- (6)目標を押しやる際、強制移動の1マスごとに、使用者と目標の距離(マス数)が遠ざかるように移動させねばならない。一方、横滑りにはその制約はない。

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

AP 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+5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。

チャーム・オヴ・ミスプレイスト・ラス／見当違いな怒り(予備)

HoFL 76

ウィザード／攻撃／1

[遭遇毎] ◆[心術]、[装具]、[秘術]、[魅了]

標準アクション 遠隔・10

目標: クリーチャー1体

攻撃: +5対“意志”

ヒット: 使用者は目標を7マスまで横滑りさせる。そして、目標は使用者の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。

効果: 目標は1回のフリー・アクションとして、使用者が選んだ1体のクリーチャーに1回の基礎攻撃を行う。この攻撃の攻撃ロールには+2のパワー・ボーナスがつく。

ファントム・カズム／幻の地割れ(常備)

HoFL 78

ウィザード／攻撃／1

[遭遇毎] ◆[区域]、[精神]、[装具]、[秘術]、[幻]

標準アクション 遠隔範囲・爆発1・10マス以内

目標: 爆発内の敵すべて

攻撃: +5対“意志”

ヒット: 2d6+4の[精神]ダメージ。目標は伏せ状態になる。さらに、目標の次のターンの終了時まで目標は動けない状態になる。

ミス: 半減ダメージ。目標は伏せ状態になる。

効果: 爆発の範囲内に、この遭遇の終了時まで持続する区域が作り出される。この区域に入った敵は伏せ状態になる。

ビウィッチング・チャーム／魅惑の術(予備)

HoF 48

ウィザード／攻撃／1

[遭遇毎] ◆[心術]、[装具]、[秘術]、[魅了]

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“意志”

ヒット: 目標は幻惑状態になる(セーブ・終了)。

セーブ失敗・1回目: 目標は代わりに、幻惑状態かつ動けない状態になる(セーブ・両方とも終了)。

ミス: 目標は次の使用者のターンの終了時まで機会攻撃を行えない。

メイジの呪文書

このページには君の呪文書に記されているウィザードの[遭遇毎]攻撃パワーが2つと、ウィザードの[一日毎]攻撃パワーが2つ記載されているが、君はこれらを同時に扱うことはできない。君は大休憩をとるたび、[遭遇毎]攻撃パワーどちらか1つと、[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。(予備)としている呪文を準備するメリットを以下に記す。

- ◆チャーム・オヴ・ミスプレイスト・ラス:ヒプノティズムをまるまる強化したようなこのパワーだが、遠近を問わず、ヒット、ミスを問わず基礎攻撃を行わせる効果は、特に基礎攻撃で強力なダメージや、その他の不利益をもたらす敵に使えば儲けものだ。味方に頼もしい撃破役が複数いて、君がダメージを与える必要が少ないときにおすすだ。
- ◆ビウィッチング・チャーム:幻惑状態になったクリーチャーは自身のターンに1つしかアクションを行えず、機会アクションと即応アクションができず、戦術的優位を与える。味方に遠隔攻撃する者がいる場合、ファントム・カズムの伏せ状態が邪魔になる可能性があるため、単純に性能の高いこれを準備するといふ。

初級呪文

見習いのウィザードたちは、まずこの初級呪文を学ぶ。これらの呪文はもっとも基本的で単純な術式からなり、ひとたび修得すれば呪文書に書き記す必要もなく自在に扱えるようになる。

以下にいくつかの初級呪文を示す。気に入ったものを修得しよう。

ゴースト・サウンド／幻の音

HoFL 72

ウィザード／汎用

【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、ささやき声ほどに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。使用者は剣がぶつかり合う音、鎧のきしむ音、意思をこする音など、話し声以外の任意の音が発生させることができる。また、使用者がささやき声を発した場合、目標に隣接する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。

サジェスチョン／示唆

HoFL 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。

プレスティジティション／奇術

HoFL 73

ウィザード／汎用

【無限回】 ◆【秘術】

標準アクション 遠隔・2

効果： 以下の効果のうち1つを発生させることができる。

- ◆1辺1フィートにおさまる物体の色を変える。
- ◆舞い散る火花、一吹き風の風、かすかな音楽、きつめの匂いなど、無害な感覚的效果1つを作り出す。
- ◆1辺1フィートにおさまる物体を、きれいにしたり汚したりする。
- ◆1つの蠟燭、松明、小さな焚き火などに即座に火をつけるか消す。
- ◆重さ1ポンドまでの生命を持たぬ物質を、1時間までの間、冷やしたり温めたり匂いをつけたりする。
- ◆1時間の間、物体の表面に小さな印を浮かび上がらせる。
- ◆小さなアイテムや幻像を無から生じさせる。これは使用者の次のターンの終了時まで存在し続ける。
- ◆手に持てる小さな物体1つを使用者の次のターンの終了時まで不可視にする。

特殊： 使用者はこのパワーの効果と同時に3つまで稼働させておくことができる。このパワーによってつくられたものは決してダメージを与えず、武器や道具として用いることはできず、他のクリーチャーのアクションを妨げることもない。この初級呪文によって他のパワーと同じ効果を生じさせることはできない。

このキャラクターの戦い方

このメイジはダメージを与えることに関してはからきしだ。一方、強制移動パワーの豊富さと移動距離にかけて君の右に出るものはそうそういない。この強制移動パワーで、味方がうまく戦え、敵を望み通り戦わせない戦場を作り出すのが“制御役”たる君の役目だ。敵の数や配置に合わせてヒプノティズムとハウリング・ウォールを使い分け、敵の接近はビガイリング・ストランズで拒否する。敵が密集したら、もしくは敵を密集させたらオーブマスターズ・インセンディアリィ・デトネーションの使いどころ。ファントム・カズムは味方を気にせず叩きこめるし、敵を区域に放り込んで伏せ状態にさせてやればもう敵は満足に君と君の味方に手が出せなくなるだろう。

君の弱点は明確だ。イニシアチブは遅く、打たれ弱い。

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っ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

メイジ・ハンド／魔道士の手

HoFL 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。

ライト／光

HoFL 74

ウィザード／汎用

【無限回】 ◆【秘術】

マイナー・アクション 遠隔・5

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： 目標はこの遭遇が終了するか、または目標がこのパワーをもう1回使用するまで、“明るい”明るさの光を放つ。この光は目標の場所および目標から4マス以内のすべてのマスを照らす。この光はフリー・アクションで消すことができる。

クラス：ウィザード(心術のメイジ)

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し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着けるウィザードはまれである。

メイジはウィザード呪文の特定の系統に専門家した者たちだ。例えば、このキャラクターは心術という系統に秀でている。

心術の系統はフェイワイルド(妖精郷)の魔術師によって編み出された。心術呪文はクリーチャーの精神をねじ曲げて惑わせる。クリーチャーの感覚を狂わせ五里霧中にしたる、君の提案を唯々諸々と受け入れさせたりする。ダメージを与えることは得意でないが、絶好の瞬間に敵を制御することですぐ戦況を一変させる力がある。

ハウリング・ウォールの「壁状」ルールと運用

「壁状6・10マス以内」とは、「それぞれ使用者から10マス以内の、連続する6つのマス」を満たす範囲。使用者から10マスより遠くのマスを含めることはできない。また、壁のマスの上にも、3つ以上の辺が他の壁のマスに接してはならない——つまり、丁字のような壁を作ることはできない。これらを満たしていれば、壁のマスは一直線にも、ジグザグにも、あるいはその組み合わせにもしてよい。

ハウリング・ウォールはヒットした各クリーチャーを4マスまで横滑りできるもので、かなり自由に戦線構築できる。時には味方や自分自身も巻き込んで、賢く戦場操作したい。

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。

◆技能をもう1つ“修得済”にしよう。

◆言語を1つ選ぼう。この選択は、キャラクターの来歴や世界との関わりを考えるうえで役立つ。

◆初級呪文を3つ選ぼう。戦闘時には扱いづらいが、そうでない時に君を演出するのに役立つだろう。

例えば、このメイジが地下迷宮の実地探索を重んじる人物ならば〈地下探検〉に長けているだろうし、ライトの呪文は調査の役に立っていただろう。どこかの国の宮廷魔道士を任じられていたメイジなら、サジェスチョンの呪文の出番は多かったろう。

逆に、決めた選択肢から背景を考えることもできる。〈歴史〉を得意とするメイジは、呪文にせよ歴史にせよ秘められた知識を解き明かしたい者かもしれない。メイジ・ハンドを修得している者は、もしかしたら見習い時代に薬剤師の操作を誤り、手にひどい火傷を負った経験があるのかもしれない。

選択肢は決まったのだろうか？ 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、外見の特徴、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。