

クラスの運用:

ウィザード

新たな幻術の力は

虚偽と謀略に満ちている!

筆者: ロドニー・トンプソン

挿絵: カール・フランク



多くのウィザードの原型に幻術師がいるのは明白である。呪文使いは秘術の力で虚像や幻聴を喚起しておどけ、面食らわせ、そしてある時は敵を手玉にする。幻術師は魔法で、そこにはないものをさも本物であるかのように見聞きさせ——そして本来彼らの目の前になければならぬものを無くし、彼の敵の心を玩弄する。幻術の呪文は敵の五感を攻撃し、彼らの目と耳はだまされて彼らを通常取らないような行動へと走らせる。いくつかの幻は現実味を持ち、敵の心は幻を現実と感じて精神的衝撃や死すらも引き起こす。

ウィザードのクラスを持ち幻の魔法を専門化した者は、英雄級のあいだに次の呪文を使うことができる。

レベル1 ウィザード・無限回呪文

イリュージョナリィ・アンブッシュ

Illusory Ambush / 幻覚の伏兵 ウィザード / 攻撃 / 1

君は敵の周囲に群がって襲いかかる幻の襲撃者を作り出す。

無限回◆[装具]、[秘術]、[幻]

標準アクション 遠隔・10

目標: クリーチャー 1 体

攻撃: [知] 対“意志”

ヒット: 1d6+[知]修正値の[精神]ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。

21 レベルで 2d6+[知]修正値にダメージが上昇する。

レベル1 ウィザード・遭遇毎呪文

グラスピング・シャドウズ

Grasping Shadows / 影絞め ウィザード / 攻撃 / 1

影は君の命令で伸び、敵を掴み、そして渦を巻いて空間を闇へと変える。

遭遇毎◆[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: 爆発の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃: [知] 対“意志”

ヒット: 2d8+[知]修正値の[精神]ダメージ。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。

効果: 使用者の次のターンの終了時まで、グラスピング・シャドウズの範囲内に入ったクリーチャーは使用者の[知]修正値の[精神]ダメージを受け、そのクリーチャーの次のターンの終了時まで減速状態になる。

レベル1 ウィザード・一日毎呪文

ファントム・キャズム

Phantom Chasm / 幻影の谷 ウィザード / 攻撃 / 1

君は敵の足下に底が見えない谷の幻を作り、彼らが死へ向かって転落していると信じさせる。

一日毎◆[装具]、[秘術]、[幻]

標準アクション 遠隔範囲・爆発 1・20 マス以内

目標:爆発の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃:[知]対“意志”

ヒット:2d6+[知]修正値の[精神]ダメージ。目標は伏せ状態になり、使用者の次のターンの終了時まで動けない状態になる。

ミス:目標は使用者の次のターンの終了時まで動けない状態になる。

レベル2 ウィザード・汎用呪文

ファンタズマル・テレイ

Phantasmal Terrain / 幻影の地 ウィザード / 攻撃 / 2

君はただでさえ不安定な地形を敵にとってさらに越えがたいものにする。

一日毎◆[装具]、[秘術]、[幻]

標準アクション 遠隔範囲・爆発 1・10 マス以内

ヒット:範囲内の移動困難地形は通常なら移動のためさらに1マス分必要なところを、2マス分必要になる。また、範囲内の危険な地形や罠が使用者の敵に行なう攻撃ロールに使用者の[知]修正値に等しいボーナスを与える。

レベル3 ウィザード・遭遇毎呪文

メイズ・オヴ・ミラーズ

Maze of Mirrors / 鏡の迷宮 ウィザード / 攻撃 / 3

君は敵を鏡で出来た幻の迷宮にとらえ、彼らの周囲と世界を切り離す。

遭遇毎◆[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:爆発の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃:[知]対“意志”

ヒット:対象は動けない状態になり、攻撃ロールに使用者の[知]修正値ぶんのペナルティを使用者の次のターンの終了時まで受ける。

レベル5 ウィザード・一日毎呪文

ファンタズマル・アサイラント

Phantasmal Assailant / 幻影の襲撃者 ウィザード / 攻撃 / 5

君は腕利きの暗殺者が刃で敵を深くえぐる像を巧妙に結ぶ。

一日毎◆[装具]、[秘術]、[幻]

標準アクション 遠隔・20 マス以内

目標:クリーチャー1体

攻撃:[知]対“意志”

ヒット:2d10+[知]修正値の[精神]ダメージ。

効果:対象は継続的[精神]ダメージ5と戦術的優位を使用者の仲間すべてに与える(いずれもセーブ・終了)。

レベル6 ウィザード・汎用呪文

スペクトラル・ハウンド

Spectral Hound / 魔犬 ウィザード / 汎用 / 6

君は気味が悪く強そうな闘犬の幻を呼び出して自らを護らせる。

一日毎◆[装具]、[秘術]、[幻]

標準アクション 遠隔・10 マス以内

効果:君は魔犬の幻を、射程内のマスに作り出す。魔犬はそのマスを占有しないが、仲間の挟撃には利用できる。さらに、魔犬が使用者から10マス以内にいる限り魔犬は使用者に近づく危険を警告するため、使用者は+1のパワー・ボーナスをACとすべての防御値、さらに+5のパワー・ボーナスを(知覚)判定に得る。

維持・マイナー:使用者は遭遇終了までこのパワーを維持することができる。使用者は魔犬を毎ラウンド5マス、フリー・アクションで移動させることができる。魔犬は移動困難地形を無視するが、使用者から魔犬への視線が途切れた場合、効果は終了する。

レベル7 ウィザード・遭遇毎呪文

エネミーズ・アバウンド

Enemies Abound / 敵だらけ ウィザード / 攻撃 / 7

君が敵の目に幻術で織ったヴェールを被せると、彼らは仲間を敵と思い込む。

遭遇毎◆[装具]、[秘術]、[幻]

標準アクション 遠隔範囲・爆発 1・20 マス以内

目標:爆発の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃:[知]対“意志”

ヒット:2d8+[知]修正値の[精神]ダメージ。使用者とその仲間は使用者の次のターンの終了時まで、挟撃を行なう時に目標が仲間であるかのように扱える。

レベル10 ウィザード・汎用呪文

イリュージョナリィ・ウォール

Illusory Wall / 幻覚の壁 ウィザード / 汎用 / 10

一見すると堅牢そうな壁が敵の前に出現し、戦場は君の本物のような幻で分かれたる。

遭遇毎◆[装具]、[秘術]、[幻]

標準アクション 遠隔範囲・壁 8・20 マス以内

目標:爆発の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃:[知]対“意志”

効果:使用者は固形素材製(たとえば、石や金属)の壁ひと続きの幻を作る。壁は最長8マスの長さで4マスの高さを持つ。壁はすべての敵の視線を遮る(ただし使用者の仲間を除く)。敵が壁と隣接した時、使用者は攻撃([知]対“意志”)をそれに対して行なえる。成功すれば、目標はそのターンに壁を通り抜けて移動できないが、以降のターンで再試行することはできる。失敗すれば、壁はもはやそのクリーチャーの視線や移動を阻害しない。

維持・マイナー:使用者は遭遇終了までこのパワーを維持することができる。(了)

筆者について

ロドニー・トンプソンはウィザーズ・オヴ・ザ・コーストのゲーム・デザイナーである。彼がかつてデザイナーとして名を連ねたのは『Star Wars Roleplaying Game Saga Edition』、サプリメント『Starships of the Galaxy』、そしてサプリメント『Knights of the Old Republic Campaign Guide』である。