PC名：

(ティーフリングの妖かしウォーロック)

クラス：　Lv：4

種族：ティーフリング　性別：　年齢：

## ヒットポイント / 回復力

| 最大HP | 重傷値 | 回復力値 | 回復回数 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 40 | 20 | 10 | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| | | | | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |

ダメージ：

## 移動速度

| 通常 6 マス | | 疾走 8 マス | |
|---|---|---|---|
| 基本 | 防具 | アイテム | その他 |
| 6 | | | |

## イニシアチブ

| 合計 | [敏] | Lv補正 | 特技 | その他 |
|---|---|---|---|---|
| +2 | +0 | 2 | | |

## 能力値

| | 能力値 | 能力修正値 | 能力判定値 |
|---|---|---|---|
| 筋力 | 13 | +1 | +3 |
| 耐久力 | 13 | +1 | +3 |
| 敏捷力 | 10 | +0 | +2 |
| 知力 | 16 | +3 | +5 |
| 判断力 | 9 | -1 | +1 |
| 魅力 | 20 | +5 | +7 |

## 防御値

| | | 10+Lv/2 | 能力修正値 | 種族 | クラス | 特技 | 鎧 | 盾 | 強化 | その他 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 19 | AC | 12 | +3 | | | | 2 | 1 | 1 | |

| | | 10+Lv/2 | 能力修正値 | 種族 | クラス | 特技 | 強化 | その他 | その他 | その他 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 頑健 | 12 | +1 | | | | 1 | | | |

| | | 10+Lv/2 | 能力修正値 | 種族 | クラス | 特技 | 強化 | 盾 | その他 | その他 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 18 | 反応 | 12 | +3 | | 1 | | 1 | 1 | | |

| | | 10+Lv/2 | 能力修正値 | 種族 | クラス | 特技 | 強化 | その他 | その他 | その他 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 19 | 意志 | 12 | +5 | | 1 | | 1 | | | |

| アクションポイント | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|

## 技能

| 技能名 | ボーナス | | 能力判定値 | 習得 | 防具 | 種族 | その他 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 威圧 | +12 | [魅] | +7 | 5 | なし | | |
| 運動 | +3 | [筋] | +3 | | 0 | | |
| 隠密 | +4 | [敏] | +2 | | 0 | 2 | |
| 軽業 | +2 | [敏] | +2 | | 0 | | |
| 看破 | +1 | [判] | +1 | | なし | | |
| 交渉 | +12 | [魅] | +7 | 5 | なし | | |
| 持久力 | +3 | [耐] | +3 | | 0 | | |
| 事情通 | +12 | [魅] | +7 | 5 | なし | | |
| 自然 | +1 | [判] | +1 | | なし | | |
| 宗教 | +5 | [知] | +5 | | なし | | |
| 知覚 | +1 | [判] | +1 | | なし | | |
| 地下探検 | +1 | [判] | +1 | | なし | | |
| 治療 | +1 | [判] | +1 | | なし | | |
| 盗賊 | +2 | [敏] | +2 | | 0 | | |
| はったり | +16 | [魅] | +7 | 5 | なし | 2 | 2 |
| 魔法学 | +10 | [知] | +5 | 5 | なし | | |
| 歴史 | +5 | [知] | +5 | | なし | | |

知覚　受動〈知覚〉：+11　受動〈看破〉：+11

## 近接基礎攻撃

| 武器 | 間合い | 命中修正 | ダメージ | その他 |
|---|---|---|---|---|
| ダガー | 1 | +6 | 1d4+1 | |

## 遠隔基礎攻撃

| 武器 | 射程 | 命中修正 | ダメージ | その他 |
|---|---|---|---|---|
| エルドリッチ・ブラスト | 10 | +8 | 1d10+8 | |

## パワーリスト

| 名称 | 習得 | アクション | 回数 |
|---|---|---|---|
| エルドリッチ・ブラスト | クラス | 標準 | 無限 |
| アイバイト | クラス | 標準 | 無限 |
| ディヴァイン・チャレンジ | 特技 | マイナー | 無限□ |
| ウィッチ・ファイアー | クラス | 標準 | 遭遇□ |
| アザーウィンド・ストライド | クラス | 標準 | 遭遇□ |
| イセリアル・ストライド | クラス | 移動 | 遭遇□ |
| インファーナル・ラス | 種族 | フリー | 遭遇□ |
| カース・オヴ・ザ・ダークドリーム | クラス | 標準 | 一日□ |

## 特技リスト

《霧歩き強化》　“霧歩き”の瞬間移動距離+2マス(反映済)

《盾習熟：ライト・シールド》　ライト・シールドに習熟

《信仰の精兵》　1遭遇に1回ディヴァイン・チャレンジ、パラディン技能習得

## 種族的特徴

サイズ：中型　移動速度：6マス　視覚：夜目

言語：共通語、エルフ語　技能ボーナス：隠密、はったり

手負い狩り：重傷の敵への攻撃に+1種族ボーナス

[火] に対する抵抗：[火] への抵抗7を得る

インファーナル・ラス：同名の遭遇毎パワーを得る

## クラス特徴

役割：撃破役　パワー源：秘術　防御値ボーナス：反応+1、意思+1

防具習熟：クロース、レザー

武器習熟　単純近接、単純遠隔

武器装具：ロッド、ワンド

クラス技能：威圧、看破、事情通、宗教、盗賊、はったり、魔法学、歴史から4つ

フェイの契約・霧歩き：呪いの対象のhpが0になると5マス瞬間移動

ウォーロックの呪い：呪いをかけ、対象への攻撃に追加ダメージ

最近接射撃：攻撃目標に対し、自分より近くに味方がいなければ遠隔攻撃ロールに+1

影歩き：ターン開始位置から3マス以上離れた位置に移動すると視認困難

装具：ワンドとロッドを装具として使える

## 背景ルール

地獄の悪夢：〈はったり〉

## 装備品

武器：ダガーx2

防具：ダークリーフ・アーマー (Lv4)

腕：ブレイサーズ・オヴ・パーフェクトショット (Lv3、反映済)

脚：

手：

頭：

首：クローク・オヴ・レジスタンス (Lv2)

指輪：

腰：

装具：ロッド・オヴ・リーヴィング (Lv5)

その他：登はん道具、ヒーリング・ポーションx2

標準冒険者キット：背負い袋、携帯用寝具、火打ち石、ベルト・ポーチ

陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋

所持金：0 gp,

## 特殊な処理をする特技

**《信仰の精兵》**：パラディンとのマルチクラス特技、パラディンのクラス技能から一つを修得(反映済)。一遭遇に一回、パラディンのディヴァイン・チャレンジの能力を使うことができる。

## 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 7。**

## クラス特徴

**ウォーロックの呪い**：1 ターンに 1 度、マイナー・アクションとして、君は自分から見える中で最も近い敵 1 体に“ ウォーロックの呪い ”をかけることができ、それが雑魚でなければダメージ **1 点**を与える。君が呪った敵に君の攻撃がヒットしたなら、君は **1d6 の追加ダメージ**を与えられる。君はダメージロールを行った後に追加ダメージを適用するかどうかを決めることができる。“ ウォーロックの呪い ” による追加ダメージは、君のターン開始時から次のターン開始時までに一度しか与えられない。
“ ウォーロックの呪い ”の効果は、その遭遇が終了するか、獲物が倒されるまで持続する。君は遭遇内に複数の目標に呪いをかけることができる。既に他のキャラクターや自分自身の呪いの作用を受けているクリーチャーに呪いをかけることはできない。
**フェイの契約**：契約の恩恵として“ 霧歩き ”を得る。君の呪いを受けている 1 体の敵の HP が 0 以下になったとき、君はフリーアクションとして、即座に 5 マスの瞬間移動を行うことができる。
**最近接射撃**：君の攻撃目標に対して、君より目標に近くにいる君の味方がいないなら、その目標に対する遠隔攻撃ロールに+1 のボーナスを得る。
**影歩き**：君のターンにおいて、ターン開始時にいた場所から少なくとも 3 マスは離れた位置に移動したなら、君の次のターン末まで視認困難(=君を目標にした近接および遠隔攻撃に-2 のペナルティ)を得る。

## 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：+6 対 AC
ヒット：1d4+1 ダメージ（クリティカル時 5 ダメージ）

### 遠隔基礎攻撃(エルドリッチ・ブラスト/　妖光一閃)　ウォーロック/クラス特徴

[無限回]◆[装具]、[秘術]、[力場]
標準アクション　　遠隔・10 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+8 対 反応
ヒット：1d10+8 のダメージ（クリティカル時 18+1d8 ダメージ）

### アイバイト　/魔眼　ウォーロック/クラス特徴

[無限回]◆[装具]、[秘術]、[精神]、[魅了]
標準アクション　　遠隔・10 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+8 対 意志
ヒット：1d6+6 の[精神]ダメージ（クリティカル時 12+1d8 ダメージ）。使用者の次ターン末まで使用者は目標に対して不可視となる。

### ■ディヴァイン・チャレンジ　/信仰の標的　パラディン/クラス特徴

[無限回]◆[光輝] [信仰]
マイナー・アクション近接範囲・爆発 5
目標：爆発の範囲内にいるクリーチャー1 体
効果：君は目標をマークする。目標がすでに他のクリーチャーにマークされているなら、君のマークの効果がそれを上書きし、それまでの目標のマークされた状態の効果は終了する。同様に、君がディヴァイン・チャレンジでマークしている目標が別のクリーチャーから新たにマークされた場合、ディヴァイン・チャレンジの効果は終了する。
君が別の目標にこのパワーを使用するか、君が目標との交戦(後述)に失敗するまで、目標はマークされた状態のままである。君にマークされてい目標は、君を目標に含まない攻撃ロールに- 2 のペナルティを負う。また、使用者を目標に含まない攻撃を行うと、目標は 8 点の[光輝]ダメージを受ける。このダメージは 1 ターンにつき 1 回しか発生しない。君は自分のターン中、マークした目標と交戦するか、別の目標をマークしなければならない。目標と交戦したとみなされるためには、目標に攻撃を行うか、目標に隣接した状態でターンを終えなければならない。君のターン終了時にどちらの条件も満たされていなければ、目標のマークされた状態は終了する。マルチクラスでこの能力を得ている君は、一遭遇に一回しか使用できない。
特殊：この能力は、チャレンジ（挑戦）という名称こそ帯びているものの、目標の【知力】や言語能力に依存しない。これは目標の行動に作用を及ぼす魔法的な強制効果であり、目標の性質には無関係である。すでに君もしくは別のキャラクターからのディヴァイン・チャレンジの作用を受けているクリーチャーに対し、再度ディヴァイン・チャレンジは使用できない。

### ■インファーナル・ラス　/地獄の怒り　ティーフリング/種族特徴

[遭遇毎]◆[火]
フリー・アクション　　近接範囲・爆発 10
トリガー：使用者から 10 マス以内の敵が使用者にヒットを与える。
目標：爆発の範囲内のトリガーを発生させた敵 1 体。
効果：目標は 1d6+5 の[火]ダメージを受ける。

### ■ウィッチファイヤー　/妖火　ウォーロック/クラス特徴

[遭遇毎]◆[秘術]、[装具]、[火]
標準アクション　　遠隔・10 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+8 対 反応
ヒット：2d6＋6[火]ダメージ（クリティカル時 18+1d8 ダメージ）。目標は使用者の次ターン末まで攻撃ロールに-5 のペナルティを受ける。

### ■アザーウィンド・ストライド　/異界の風に乗って　Wr/クラス特徴

[遭遇毎]◆[秘術]、[装具]、[瞬間移動]
標準アクション　　近接範囲・爆発 1
目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて
攻撃：+8 対 頑健
ヒット：1d8＋6 ダメージ（クリティカル時 14+1d8 ダメージ）。目標は使用者の次ターン末まで動けない状態となる。
効果：使用者は 8 マス瞬間移動する。

### ■イセリアル・ストライド　/エーテル歩行　Wr/クラス特徴

[遭遇毎]◆[秘術]、[瞬間移動]
移動アクション　　使用者
効果：使用者は 3 マス瞬間移動し、使用者の次ターン末まで、すべての防御値に+2 のパワーボーナスを得る。

### ■カース of the ダークドリーム　/暗夢呪法　ウォーロック/クラス特徴

[一日毎]◆[秘術]、[装具]、[精神]、[魅了]
標準アクション　　遠隔・10 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+8 対 意志
ヒット：3d8＋6[精神]ダメージ（クリティカル時 24+1d8 ダメージ）。使用者は目標を 3 マス横滑りさせる。
維持・マイナー：最初に行った攻撃がヒットしようとミスしようと、使用者は目標を 1 マス横滑りさせる(セーヴ・終了)。

## アイテム

### ロッド[+1, オブ・リーヴィング]　(Lv5 ロッド)

アイテム・スロット：装具(ロッド)
強化：攻撃ロールとダメージロール+1
クリティカル：+1d8 ダメージ。
特性：使用者が雑魚でない目標に対して“ ウォーロックの呪い ”を使用した時、そのクリーチャーは、1 点のダメージを受ける(上記、呪いの記載に反映済み)。

### レザー・アーマー[+1,ダークリーフ]　(Lv4 鎧)

アイテム・スロット：鎧(レザー・アーマー)
強化：AC+1
特性：遭遇の度、使用者に対して最初に行われる攻撃に対する AC+2。

### ■クローク of レジスタンス「+1」　(Lv2 外套)

アイテム・スロット：首；　強化：頑健、反応、および意志+1
パワー([一日毎])：マイナー・アクション。次の使用者のターン開始時まで全てのダメージに対する抵抗 5 を得る。

### ブレイサーズ of パーフェクト・ショット　(Lv3 腕甲)

アイテム・スロット：腕部
特性：遠隔基礎攻撃のダメージ+2(反映済)。

### ■■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撃破役です。撃破役の仕事は敵単体に大ダメージを与えて、一体ずつ始末していくことです。撃破役は高い移動能力や長射程の攻撃を持っていることが多く、これを生かすことで狙った敵を逃さずに仕留めることができます。
しかし、一般に撃破役の AC や回復回数は多くありません。自身の身を守るためには味方、特に防衛役との連携が欠かせません。また、高いダメージを確実にヒットさせるためには、指揮役から攻撃へのボーナスを受けられる距離を心がけましょう。

■キャラクターの特色と運用
あなたは、フェイワイルド（妖精郷）の魔力で、敵を欺き惑乱させる妖術師であり、仲間を守る聖戦士でもあります。
あなたは、‘ ウォーロックの呪い ’により、自らの魔法の威力を高めることが出来ます。また、呪われた相手が倒れたとき、瞬間移動が可能になります。瞬間移動を可能にする複数のパワーに加え、積極的に複数の敵に呪いをかけていくことで、戦場を自由に移動できるようになります。

　あなたの遭遇毎パワーは、いずれも敵に大きなペナルティを与えるものです。使いどころを選べば戦況を大きくコントロールすることが出来ます。
　また、あなたは《信仰の精兵》により、パラディンの‘ディヴァイン・チャレンジ’を１遭遇に１度だけ使うことが出来ます。これは、味方の防衛役や撃破役が隣接した敵に対して使うのが極めて効果的です。遠距離攻撃中心のあなたの‘ディヴァイン・チャレンジ’は、使い方次第で本職のパラディン以上に効果的なものになります。
　技能面では対人能力に優れ、恫喝まじりの〈威圧〉、上品に〈交渉〉、聞き込みの〈事情通〉、と、何でもござれですが、本当に得意なのは戦闘スタイル同様、相手を煙に巻く〈はったり〉です。