

PC名: (ティーフリングの地獄ウォーロック) クラス: ウォーロック(地獄の契約) Lv: 1
 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	1	2	3	4	5	6	7	8
30	15	7		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	0		

イニシアチブ				
合計	【敏】	Lv補正	特技	その他
+0	0	0		

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
14	AC	10	2				2	0		

	能力値	能力修正値	能力判定値
筋力	10	+0	+0

		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	10	4				0			

耐久力	18	+4	+4
-----	----	----	----

10

敏捷力	10	+0	+0
-----	----	----	----

13	反応	10	2		1		0	0		
----	----	----	---	--	---	--	---	---	--	--

知力	14	+2	+2
----	----	----	----

	建研	50件	材料	验收	30件	30件	30件
--	----	-----	----	----	-----	-----	-----

判断力	10	+0	+0
-----	----	----	----

13	意志	10	2		1		0			
----	----	----	---	--	---	--	---	--	--	--

魅力	14	+2	+2
----	----	----	----

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	+2	【魅】	2		なし		
運動	+0	【筋】	0		0		
隠密	+2	【敏】	0		0	2	
軽業	+0	【敏】	0		0		
看破	+0	【判】	0		なし		
交渉	+2	【魅】	2		なし		
持久力	+4	【耐】	4		0		
事情通	+7	【魅】	2	5	なし		
自然	+0	【判】	0		なし		
宗教	+2	【知】	2		なし		
知覚	+0	【判】	0		なし		
地下探検	+0	【判】	0		なし		
治療	+0	【判】	0		なし		
盗賊	+7	【敏】	0	5	0		2
はったり	+9	【魅】	2	5	なし	2	
魔法学	+7	【知】	2	5	なし		
歴史	+2	【知】	2		なし		
知覚		受動	知覚：10		受動	看破：10	

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マス	+3	1d4	

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	+4	1d10+4	

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
ヘリッシュ・リビューク	クラス	標準	無限
インファナル・ラス	種族	フリー	遭遇□
ディアボリック・グラスブ	クラス	標準	遭遇□
アーマーofアガデウス	クラス	標準	一日■

特技
《地獄の業火の血統》

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、他1つ(巨人語) 技能ボーナス：隠密とはったり
 手負い狩り：重傷の敵への攻撃に+1種族。
 [火]に対する抵抗5

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&意志+2
 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
影歩き: 3マス離れたところに移動したら視認困難を得る。
最近接射撃: 射撃目標に対してより近い味方がいないなら攻撃+1。
ウォーロックの叫び: マイナーで呪う。呪った目標へのダメージ+1d6
地獄の契約(暗黒の祝福): 呪った目標のHPが0以下になったとき、1点の一時HPを得る。

背景ルール
適用なし

装備品	
武器:	ダガー
防具:	レザー
腕	
脚	
手	
頭	
首	
指輪	
腰	
装具	ロッド
その他	
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:	32 gp,

特技
《**地獄の業火の血統**》:[火]と[恐怖]の攻撃とダメージのロールに+1 特技。

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 5。

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る。君が呪いをかけ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ることができる。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。
地獄の契約：契約の恩恵として“暗黒の祝福”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、君は即座に1 点の一時的 HP を得る。
最近接射撃：君の攻撃の目標に対して、君よりその目標に近くにいる君の味方が存在しないなら、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：+3 対 AC
ヒット：1d4 ダメージ(クリティカル時4 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：+4 対 反応
ヒット：1d10+4 のダメージ(クリティカル時14 ダメージ)

ヘリッシュ・リビューク /地獄の叱咤
ウォーロック/クラス特徴
[無限回] [装具]、[秘術]、[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：+5 対 反応
ヒット：1d6+5 の[火]ダメージ(クリティカル時11 ダメージ)。使用者の次ターン末までに使用者がダメージを受けたなら、目標は1 回だけ追加で1d6+5 の[火]ダメージを受ける。

■**インファナル・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。

■**ディアボリック・グラスブ /悪魔の鉤爪**
ウォーロック/クラス特徴
[遭遇毎] [秘術]、[装具]
標準アクション 遠隔・10 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+4 対 頑健
ヒット：2d8+4 ダメージ(クリティカル時20 ダメージ)。使用者は目標を3 マス横滑りさせる。

■**アーマーof アガデウス /アガデウスの鎧**
ウォーロック/クラス特徴
[一日毎] [秘術]、[装具]、[冷気]
標準アクション 使用者
効果：使用者は13 ポイントの一時的 HP を得る。この遭遇の終了まで、使用者に隣接した状態で自分のターンを開始した全ての敵は1d6+4 の冷気ダメージを受ける。

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が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。

■このキャラクターの特色と運用
あなたは自身が血を引いている地獄の住人との契約で得た炎の力で、敵を呪い殺す妖術師です。
特に[火]の攻撃が得意で、高いダメージを与えることができます。「手負い狩り」も重傷になった敵を最後まで倒しきるのに有益です。
あなたは遠隔攻撃のパワーを用いて味方の背後から敵にダメージを与えることができます。しかし、優先して倒すべき敵を呪うためや、最近接射撃のボーナス、挟撃による攻撃ボーナスを遠隔攻撃に得るためには、敵に近づいて攻撃する必要があります。
あなたの AC が低いのは確かですが、“影歩き”で得た視認困難や“暗黒の祝福”による一時的 HP は敵からの攻撃を緩和してくれます。敵が防衛役にマークされているなら、その攻撃的な効果も期待できます。敵に近寄ったり離れたりと、フラフラ移動し続けながら戦うことが有効です。
そして、あなたにダメージを与えるのは敵にとって不運なことです、このことによってヘリッシュ・リビュークの追加ダメージが発生し、インファナル・ラスの火種を作ることになります。
あなたの身につけた技能は主に戦闘以外の時に役に立ちます。事情通は事前にダンジョンの情報を集めることに役に立ちますし、はったりは無益な戦闘を回避や、情報をだまし取るのに用いることができます。