

D&D 4版キャラクターシート

■PC名: (PCのコンセプト名) Lv :4
■種族: ヒューマン クラス: アーティフィサー
■背景: 名前だけの貴族: 交渉 +2
■筋力: 8(-1) 耐久力: 16(+3) 敏捷力: 10(+0) 知力: 20(+5) 判断力: 13(+1) 魅力: 10(+0)

■イニシアティブ: +2 = +2(敏捷判定値) +0(特技)+0(その他) ■移動力: 6 / 疾走時: 8
■AC: 20 頑健: 18 反応: 19 意思: 16
■HP: 43 重傷値: 21 回復力値: 10 回復回数: 9 / □□□□ / □□□□

■技能

威圧+2、運動+1、隠密+2、軽業+2、看破+3、交渉+9、持久力+5、事情通+2、自然+3、宗教+7、
知覚+8、地下探検+3、治療+8、盗賊+2、はったり+2、魔法学+12、歴史+12
■受動知覚: 18 受動看破: 13

■特技

・(武器習熟: グレートスピア): グレートスピアに習熟する。
・(武器練達: スピア類): スピア類を使用した[武器]パワーの攻撃ロールに+1特技ボーナス。(反映済み)
・(驚異の治療力): アーティフィサーの[回復]パワーは2点追加で回復させる。(反映済み)
・(嵐のマーク): [雷鳴]または[電撃]のパワーによる攻撃がヒットさせると、その敵を1マス横滑りさせることができる。(反映済)
・(儀式習得者): 儀式を施行できる。

■アイテムリスト

装備部位: アイテム名(LvX, PHB以外の出展)
武器: ライトニング・グレートスピア + 1 (Lv5, PHB, p236)
防具: サーベントスキン・レザーアーマー + 1 (Lv3, AV, p43)
腕: プレイサーズ・オヴ・レスバイト (Lv2, AV, p120)
脚:
手:
頭:
首: ヒーラーズ・ブローチ + 1 (Lv4, AV, p153)
指輪:
腰:
装具:
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
レシディウム(45gp)

■種族特徴

・ボーナス無限回パワー: 無限回パワーをひとつ多く取得している。(反映済み)
・ボーナス特技: 特技を一つ多く取得している。(反映済み)
・ボーナス技能: 技能を一つ多く取得している。(反映済み)
・防御値ボーナス: 頑健、反応、意志に+1。(反映済み)

■クラス特徴

・儀式修得者: (儀式修得者)をボーナスとして得る。ディスエンチャント・マジックアイテムを1日1回、儀式の構成要素を消費する事無しに使用できる。
・秘術強化: 1日の始めとマイルストーンに達するごとに秘術強化の使用が1回分追加される。アイテムを強化するには、それを持って1回の小休憩をとらねばならない。方法は以下の2つ。
・エネルギー付与: アイテムの持つ1日毎パワーを再チャージする。
・エネルギー増強: その武器または装具の使用者は、1回の攻撃ロールを行ったあとに1回のフリー・アクションを使って強化されたエネルギーを消費し、攻撃ロールに+2のボーナスを得る。この方法で1つの武器または装具の威力を強化できるのは1つにつき1日1回。
・秘術による回復: 戦闘中味方が魔法のアイテムの1日毎パワーを使うたびに、その味方はアーティフィサーのレベルの1 / 2 + [知]修正値に等しい一時ヒット・ポイントを与える(反映済)。

■無限回パワー

・近接基礎攻撃(ライトニンググレートスピア) [無限回] [武器]

標準アクション 近接・武器(2マス)
目標: クリーチャー1体
攻撃: +6 対AC
ヒット: 1d10 / ©10+1d6[電撃]。君は(ライトニング・グレートスピアの無限回パワーの効果やクリティカル・ヒットで)[電撃]のヒットを受けた敵を1マス横滑りさせることができる。

・遠隔基礎攻撃(ジャベリン) [無限回] [武器]

標準アクション 遠隔・武器(10/20マス) 目標: クリーチャー1体
攻撃: +4 対AC
ヒット: 1d6-1 / c5。

以降の記載は全て武器としてライトニング・グレートスピアを使用時。

・アグラヴェイティング・フォース アーティフィサー/攻撃/1 [無限回] [秘術]、[力場]、[武器]

標準アクション 近接・武器；間合い2 目標:クリーチャー1体

攻撃:+12 対AC

ヒット:1d10+6[力場] / c16+1d6[電撃]。君の次のターンの終了時まで、次に目標を攻撃した味方は、攻撃ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。君は(ライトニング・グレートスピアの無限回パワーの効果やクリティカル・ヒットで)[電撃]のヒットを受けた敵を1マス横滑りさせることができる。

・スタティック・ショック アーティフィサー/攻撃/1 [無限回] [秘術]、[装具]、[電撃]

標準アクション 近接・5 目標:クリーチャー1体

攻撃:+7 対反応

ヒット:1d8+5[電撃] / c13+1d6[電撃]。君の次のターンの終了時まで、目標が次に行う攻撃のダメージ・ロールに-4のペナルティを与える。君は(ライトニング・グレートスピアの無限回パワーの効果やクリティカル・ヒットで)[電撃]のヒットを受けた敵を1マス横滑りさせることができる。

・マジック・ウェポン アーティフィサー/攻撃/1 [無限回] [秘術]、[武器]

標準アクション 近接・武器；間合い2 目標:クリーチャー1体

攻撃:+13 対AC

ヒット:1d10+6 / c16+1d6[電撃]。君に隣接している味方すべては、君の次のターンの終了時まで攻撃ロールに+1のダメージ・ロールに+3のパワー・ボーナスを与える。君は(ライトニング・グレートスピアの無限回パワーの効果やクリティカル・ヒットで)[電撃]のヒットを受けた敵を1マス横滑りさせることができる。

■遭遇毎パワー

・スカーリング・ウェポン アーティフィサー/攻撃/1 [遭遇毎] [酸]、[秘術]、[武器]

標準アクション 近接・武器；間合い2 目標:クリーチャー1体

攻撃:+12 対AC

ヒット:2d10+6[酸] / c26[酸]+1d6[電撃]。君の次のターンの終了時まで、目標のACに-2のペナルティを与える。君は(ライトニング・グレートスピアの無限回パワーの効果やクリティカル・ヒットで)[電撃]のヒットを受けた敵を1マス横滑りさせることができる。

・リバリション・ストライク アーティフィサー/攻撃/3 [遭遇毎] [秘術]、[力場]、[武器]

標準アクション 近接・武器；間合い2 目標:クリーチャー1体

攻撃:+12 対AC

ヒット:2d10+6[力場] / c26[力場]+1d6[電撃]。君の次のターンの終了時まで、目標の近接攻撃の攻撃ロールに-3のペナルティを与える。君は(ライトニング・グレートスピアの無限回パワーの効果やクリティカル・ヒットで)[電撃]のヒットを受けた敵を1マス横滑りさせることができる。

・ヒーリング・インフュージョン:キュアラティヴ・アドミクスチャー アーティフィサー/クラス特徴 [遭遇毎] [秘術]、[回復]

マイナーアクション 近接範囲・爆発5 目標:使用者または爆発の範囲内にいる味方1体

効果:目標は(自分の回復力値+4)のヒット・ポイントを回復し、君はヒーリング・インフュージョンのクラス特徴によって作成した封呪を1つ消費する。

特殊:君は1回の遭遇でヒーリング・インフュージョンを2回使用できるが、1ラウンドに1回しか使用できない。

・ヒーリング・インフュージョン:レジスティヴ・フォーミュラ アーティフィサー/クラス特徴 [遭遇毎] [秘術]

マイナーアクション 近接範囲・爆発5 目標:使用者または爆発の範囲内にいる味方1体

効果:目標は遭遇が終了するまでのあいだACに+1のパワー・ボーナスを得、君はヒーリング・インフュージョンのクラス特徴によって作成した封呪を1つ消費する。また、目標は1回のフリー・アクションとしてこの効果を終了させ、目標は(自身の回復力値+3)の一時的ヒット・ポイントを得ることができる。

特殊:君は1回の遭遇でヒーリング・インフュージョンを2回使用できるが、1ラウンドに1回しか使用できない。

■一日毎パワー

・アイスバウンド・シジル アーティフィサー/攻撃/1 [一日毎] [秘術]、[冷氣]

マイナーアクション 近接・接触 目標:1つの武器または装具

効果:遭遇の終了時まで、目標を使う攻撃は、+3[冷氣]の追加ダメージを与える。このパワーの対象を使用している者は1回のフリー・アクションとして、クリーチャーに攻撃をヒットさせた時点でこの効果を終了させることができる。すると、そのクリーチャーは動けない状態(セーブ・終了)になる。

■汎用パワー

・スウィフト・メンダー アーティフィサー/汎用/1 [遭遇毎] [秘術]

マイナーアクション 遠隔・5 目標:使用者または味方1人

効果:目標は1回のセーヴィング・スローを行う。

■アイテム

・サーベントスキン・レザー・アーマー Lv3 レザー 鎧 強化:AC

パワー([一日毎]):移動アクション。使用者は3マスシフトする。このシフトの際に敵の占めているマスを通過することができるが、シフトの終了時には使用者は、通常のルール通りの条件下の場所にいないなければならない。

・ライトニング・グレートスピア Lv5 グレートスピア 武器 強化:攻撃ロールおよびダメージ・ロール クリティカル:+1d6[電撃]ダメージ

パワー([無限回] [電撃]):フリー・アクション。この武器によって与えられる全てのダメージは[電撃]ダメージとなる。ダメージを元に戻すのは、別のフリー・アクションである。

パワー([一日毎] [電撃]):フリー・アクションこのパワーは使用者がこの武器による攻撃をヒットさせたときに使用できる。目標と目標から2マス以内にいるすべての敵は1d6の[電撃]ダメージを受ける。

・ブレイサーズ・オヴ・レスバイト Lv2 腕
パワー([一日毎] [回復]): トリガー: 使用者に隣接する味方がヒット・ポイントを回復する。目標は1d8のヒット・ポイントを回復する。

・ヒーラーズ・ブローチ Lv4 首 強化: 頑健、反応、および意志
特性: 自分もしくは味方のヒットポイントを回復させる場合、1点追加で回復させる。

■ 儀式 (不要なら項目毎削除)

- ・ウォーター・ウォーク (PHBp303): 水の上を歩く。
- ・メイク・ハウル(PHBp314): 物体を修理する。
- ・ディスエンチャント・マジックアイテム(PHBp308): 魔法のアイテムを価格の1 / 5 に等しいレシディウムに変更する。
- ・エンチャント・マジックアイテム (PHBp304): 魔法のアイテムを作成する。
- ・ブリュー・ポーション (PHBp312): ポーションを作成する。

■ キャラクターについての説明

自由記述