

D&D 4版キャラクターシート

■PC名：ウルリッヒ（ハーフェルフの妖術師）

Lv : 4

■種族：ハーフェルフ

クラス：ウォーロック

■背景：学者（魔法学+2）

■筋力：10(0) 耐久力：15(+2) 敏捷力：10(+0) 知力：18(+4) 判断力：8(-1) 魅力：18(+4)

■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：19、頑健：15、反応：18、意思：18

■HP：42

重傷値：21

回復力値：10

回復回数：8/□□□□□/□□□

■技能

威圧+6、運動+2、隠密+2、軽業+2、看破+8、交渉+10、持久力+4、事情通+11、自然+1、宗教+11、知覚+1、地下探検+1、治療+1、盗賊+2、はったり+13、魔法学+13、歴史+6

■受動知覚：11

受動看破：18

■特技

- ・《秘術の参入者》魔法学取得。ウィザードの装具使用可。遭遇パワーとしてスコーピングバースト取得
- ・《装具練達：ワンド類》ワンドを用いた[装具]パワー攻撃ロールに+1（計算済）
- ・《怒濤のアクション》：アクションポイント使用時の攻撃ロールに+3

■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：マスターズワンドオブスコーピングバースト+1（Lv3、宝物庫P111）

武器：

防具：スカルズアーマー+1（Lv3 PHB2P201）レザー

腕：

脚：ウェイブストライダーブーツ（Lv4 PHB）

手：

頭：

首：クローク・オブ・レジスタンス+1（Lv2、PHB）

指輪：

腰：

装具：

その他：ヒーリングポーション2個 レシディウム25GP分

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

■種族特徴

- ・見よう見まね：ウィザードLv1パワー、スコーピングバーストを遭遇パワーとして取得
- ・二重の血統： エルフとヒューマンの種族特技を習得可能
- ・集団交渉術： 10マス以内の味方の交渉に+1の種族ボーナスを与える

■クラス特徴

- ・妖かしの契約：フェイの契約 呪いの対象のHPが0以下になった時、霧歩き（3マス瞬間移動）が可能。
- ・ウォーロックの呪い：マイナーアクションで一番近い敵を呪う。呪われた状態の相手に1d6の追加ダメージ
- ・最接近射撃：敵から最も近い場合、遠隔攻撃ロール+1
- ・影歩き：ターン開始時点の位置から3マス以上離れると、次のターン終了時点まで視認困難（相手の攻撃ロールに-2のペナルティを与える）となる。

■無限回パワー

・ウォーロックの呪い

クラス特徴

【無限回】

マイナーアクション 遠隔・特殊（見える中で最も近い敵）

目標：クリーチャー1 体

効果：呪いをかけた相手を攻撃し、Hitした場合1d6の追加ダメージ（1ラウンドに1回のみ）

・近接基礎攻撃(代用武器：素手)

【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：+2 対AC

ヒット：1d4+0ダメージ(クリティカル時4ダメージ)

以降の記載は全て装具としてマスターズワンドオブスコーピングバーストを使用。

・エルドリッチ・ブラスト/妖光一闪(遠隔基礎攻撃)

ウォーロック/攻撃 【無限回】◆【装具】【秘術】

標準アクション 遠隔 10 目標：クリーチャー1 体

攻撃：+8 対反応

ヒット：1d10+5ダメージ(クリティカル時15+1d8ダメージ)

・アイバイト/魔眼

ウォーロック/攻撃

【無限回】◆【装具】【秘術】【魅了】【精神】

標準アクション 遠隔・10 目標：クリーチャー1 体

攻撃：+8 対意思

ヒット：1d6+5【精神】ダメージ(クリティカル時11+1d8【精神】ダメージ)。使用者は目標に対し不可視となる。（次ターン開始まで）

■遭遇毎パワー

・スコーピングバースト /灼熱の爆発

ウィザード/攻撃

[遭遇毎]◆[装具][秘術][火]

標準アクション 遠隔範囲・10マス以内・爆発1

目標：範囲内のクリーチャー全て

攻撃：+8 対反応

ヒット：1d6+5 [火] ダメージ(クリティカル時11+1d8 [火] ダメージ) 爆発の中心部には追加ダメージ1d6 [火] を与える

追記：ハーフエルフの見よう見まね、装具の遭遇時パワー、ウィザードのマルチクラス特技で取得と

このパワーは1遭遇に3回使用可能となっている

・ウィッチファイアー /妖火

ウォーロック/攻撃

[遭遇毎]◆[装具][秘術][火]

標準アクション 遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：+8 対反応

ヒット：2d6+5 [火] ダメージ(クリティカル時17+1d8[火]ダメージ)。ヒットした場合目標は次の使用者のターン終了時まで攻撃ロールに-6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 ウォーロック/攻撃

[遭遇毎]◆[装具][秘術][瞬間移動]

標準アクション 近接範囲・爆発1

目標：爆発の範囲内の全てのクリーチャー

攻撃：+8 対頑健

ヒット：1d8+5ダメージ(クリティカル時13+1d8ダメージ)。目標は使用者の次のターン終了時まで動けない状態になる

効果：使用者は9マス瞬間移動する

■一日毎パワー

・アーマー・オヴ・アガテュス /アガテュスの鎧

ウォーロック/攻撃

[1日]◆[秘術]、[冷気]

標準アクション 目標：使用者

効果：14点の一時HPを獲得する。遭遇終了時まで使用者に隣接して自分のターンを開始した敵に

1d6+2点の冷気ダメージを与える

■一日毎パワー

・スカルズ・アーマー

アイテム/鎧

[1日]

即応・割込 トリガー：敵が使用者を近接攻撃の目標とする

効果：トリガーを発生させた攻撃は使用者の代わりに、使用者に隣接する1体のクリーチャーを目標とする

■一日毎パワー

・クローク・オヴ・レジスタンス

アイテム/外套

[1日]

マイナーアクション

効果：次のターンの開始時まで全てのダメージへの抵抗5を得る

■一日毎パワー

・ウェイヴストライダー・ブーツ

アイテム/靴

[1日]

マイナーアクション

遭遇の終了時まで使用者は液体の表面を、通常の地形として渡る事ができる

■汎用パワー

・イセリアル・ストライド /エーテル歩行

ウォーロック/汎用

[遭遇毎]◆[瞬間移動]、[秘術]

移動アクション 目標：使用者

効果：3マスの瞬間移動、次のターンの終了時まで防御値+2のパワーボーナス

■アイテム

・スカルズ・アーマー Lv3 分類 レザーアーマー 装備スロット 鎧 強化：AC+1

特性：交渉とはったり+2のアイテムボーナス

パワー： 上記参照

・ウェイヴストライダーブーツ Lv4 分類 靴 装備スロット 靴

自分のターン中液体の上を歩いて渡る事ができる。ターン終了時に液体の上に居る場合は沈んでしまう。

一日パワー 上記参照

・マスターズ・ワンド・オブ・スコーピングバースト

Lv3 分類 ワンド 装備スロット 右手 強化：+1

クリティカル：+1d8ダメージ

特性：使用者が発動したスコーピングバーストの中心にいるクリーチャーは1d6 [火] のダメージを追加で負う

遭遇時パワー スコーピングバースト

・クローク・オブ・レジスタンス

Lv2 分類 外套 装備スロット 首 強化：頑健、反応、意思+1

一日パワー：上記参照

■キャラクターについての説明

ウォーロックにしてウィザード。

強化されたスコーピングバースト3発まで撃つ事ができるので、

ウォーロックに不足している範囲攻撃が可能となっている。

強敵にはウィッチファイアー、囲まれてもアザーウィンドストライドで離脱可能。

どうしても接近戦になるなら、アガテュスの鎧を呼び起こす。