

D&D 4版キャラクターシート

■PC名: エインセル・エルエシル (原始の守護者ドルイド) Lv : 4
■種族 : エルフ クラス: ドルイド
■背景: 森林 (< 自然 > +2)
■筋力: 10(+0) 耐久力: 16(+3) 敏捷力: 14(+2) 知力: 11(+0) 判断力: 20(+5) 魅力: 8(-1)

■イニシアチブ: +4=+2(敏捷判定値) ■移動力: 7 / 疾走時: 9
■AC: 19 頑健: 16 反応: 16 意思: 19

■HP: 43 重傷値: 21 回復力値: 10 回復回数: 10/□□□□□□/□□□□□□/

■技能

威圧+1, 運動+1, 隠密+4, 軽業+4, 看破+12, 交渉+2, 持久力+4, 事情通+1, 自然+17, 宗教+2, 知覚+14, 地下探検+7, 治療+12, 盗賊+3, はったり+1, 魔法学+2, 歴史+2
■受動知覚: 24 受動看破: 22

■特技

・(装具練達: トーテム類) トーテム類を用いた[装具]パワー攻撃ロールに+1。
・(軽やかな足取り) 1時間あるいは1日当たりのPTの移動力に+1。追跡に対して+5のボーナス。< 軽業 > < 隠密 > に+1。君および5人までの仲間に対する追跡難易度+5。
・(原始の本能) 5マス以内の味方は、イニシアチブを再ロール可能。
・(儀式修得者) 君はレベルが自分のレベル以下の儀式を修得し、執り行うことができる。

■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:

防具: デルヴァーズ・アーマー (Lv3)

脚 : ウェイヴストライダー・ブーツ (Lv4)

首 : アミュレット・オヴ・レゾリューション (Lv2, 冒険者の宝物庫)

装具: オアリアンズ・バランス・トーテム (Lv2, エベロン・プレイヤーズ・ガイド)

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
選択パック4

・ウォーターウォークの儀式(100gp)、 レシディウム(45gp)

■種族特徴

・特徴名1: エルフ武器習熟(ロングボウとショートボウに習熟)
・特徴名2: フェイ起源(クリーチャー起源がフェイであるとみなされる)
・特徴名3: 集団警戒(5マス以内のエルフ以外の味方は、< 知覚 > 判定に+1種族ボーナス)
・特徴名4: 荒地渡り(移動困難地形でもシフト可能。パワーによる2マス以上のシフトにも有効)
・特徴名5: エルヴン・アキュラシィ(遭遇毎パワーとしてエルヴン・アキュラシィを使用できる)

■クラス特徴

・特徴名1: 儀式修得者(2種類の儀式を修得している)
・特徴名2: 原始の相(原始の守護者。[敏捷力]修正値、[知力]修正値のかわりに[耐久力]修正値をACに加えられる)
・特徴名3: 自然の均衡(1レベル無限回パワーの内、[野獣形態]のキーワードを持つものは、1つ以上3つ未満でなければならない)
・特徴名4: ワイルド・シェイプ(無限回パワーとしてワイルド・シェイプを得る)

■無限回パワー

・近接基礎攻撃(素手) [無限回] [素手]

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ダメージ

・遠隔基礎攻撃(なんでも) [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: 1d4+2ダメージ

・サヴェッジ・レンド/猛烈なかきむしり ドルイド/攻撃/1 [無限回] [原始]、[装具]、[野獣形態]

標準アクション 近接・接触目標: クリーチャー1 体

攻撃: +9 対反応

ヒット: 1d8+6ダメージ(クリティカル時14+1d6ダメージ)。使用者は目標を1マス横滑りさせる。

特殊: このパワーは近接基礎攻撃として使用できる。

・チル・ウィンド / 寒風 ドルイド/攻撃/1 [無限回] [原始]、[装具]、[冷気]

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: +9 対頑健

ヒット: 1d6+1[冷気]ダメージ(クリティカル時7+1d6[冷気]ダメージ)。目標を1マス横滑りさせられる。

・フレイム・シード /火の種 **ドルイド/攻撃/1** **[無限回]** **[区域]** **[原始]** **[装具]** **[火]**

標準アクション 遠隔範囲・10マス 目標:クリーチャー1体

攻撃:+9 対反応

ヒット:1d6+1[火]ダメージ(クリティカル時7+1d6[火]ダメージ)。目標に隣接するすべてのマスは、使用者の次のターンの終了時まで、炎に包まれた区域となる。この区域に入るか、区域内でターンを開始した敵は、5[火]ダメージを受ける。

・ワイルド・シェイプ /自然の化身 **ドルイド/クラス特徴** **[無限回]** **[原始]** **[変身]**

マイナー・アクション(特殊) 使用者

使用者は人型形態から野獣形態に変身する。あるいは逆に、野獣形態から人型形態に戻る。野獣形態から人型形態に戻る際、使用者は1マスシフトする。使用者は野獣形態でいる間、攻撃パワーと汎用パワーと特技パワーのうち[野獣形態]キーワードを持たないものを使用することはできないが、そういったパワーを維持することはできる。

使用者はワイルド・シェイプを使用して野獣形態になるたびに、特定の1つの形態を選ぶ。この野獣形態は使用者と同じサイズ分類の、“自然”起源または“フェイ”起源の野獣に似た姿であり、特記ない限りこの変身によってゲーム上のデータや移動モードが変化することはない。使用者の装備品は野獣形態の一部となるが、手に持っていたすべてのアイテム(使用者が使用できる装具を除く)は地面に落ちる。使用者は野獣形態になった後も装備していたアイテムの利益を受け続ける。

使用者は装備している魔法のアイテムおよび魔法の装具の特性とパワーを使用できるが、魔法の武器および“その他の魔法のアイテム”の特性やパワーを使用することはできない。使用者の野獣形態の一部になっている装備品を外すことはできない。何らかの入れ物が使用者の野獣形態の一部になっているなら、その中のアイテムを取り出すことはできない。

■遭遇毎パワー

・カル・ザ・ハード /間引き **ドルイド/攻撃/1** **[遭遇毎]** **[原始]** **[精神]** **[装具]** **[魅了]** **[野獣形態]**

標準アクション 遠隔・5 目標:クリーチャー1体

攻撃:+9 対意志

ヒット:2d8+6[精神]ダメージ(クリティカル時22+1d6[精神]ダメージ)。使用者は目標を3マス引き寄せる。

・ツンドラ・ウィンド/凍土の突風 **ドルイド/攻撃/3** **[遭遇毎]** **[原始]** **[装具]** **[冷気]**

標準アクション 近接範囲・噴射3 目標:噴射の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃:+9 対頑健

ヒット:2d6+6[冷気]ダメージ(クリティカル時18+1d6[冷気]ダメージ)。使用者は目標を倒して伏せ状態にする。

原始の守護者:使用者はさらに目標を3マス押しやる。

・エルヴン・アキュラシー /エルフの正確さ **エルフ/種族パワー** **[遭遇毎]**

フリー・アクション 使用者

効果:1回の攻撃を再ロールする。2回目の出目の方が悪い結果だったとしても、2回目の結果を適用すること。

■一日毎パワー

・フェアリー・ファイアー /妖精の火 **ドルイド/攻撃/1** **[遭遇毎]** **[原始]** **[光輝]** **[装具]**

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:+9 対意志

ヒット:目標は減速状態になり、戦術的優位を与える(セーブ・両方とも終了)

後効果:3d6+6[光輝]ダメージ(クリティカル時24+1d6[光輝]ダメージ)。目標は使用者の次のターンの終了時まで戦術的優位を与える

ミス:1d6+6[光輝]ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで戦術的優位を与える。

■汎用パワー

・フリースト・バースト /駿足 **ドルイド/汎用/2** **[一日毎]** **[原始]** **[野獣形態]**

マイナー・アクション 使用者

効果:この遭遇の終了時まで、使用者は野獣形態でいる間に限り移動速度に+2のボーナスを得る。

■アイテム

・オリアンズ・バランス・トーテム+1 Lv2 魔法のトーテム 装具 強化:攻撃ロールとダメージロール+1 クリティカル:+1d6ダメージ

特性:<交渉><自然>の判定に+1のアイテムボーナス。

パワー([一日毎][回復]):フリー・アクション。

トリガー:このトーテムを用いた[原始]の[装具]パワーがヒットしたとき。

効果:使用者に隣接している味方、あるいは上記パワーの目標となった敵に隣接している味方1人は回復力1回分を消費し、1点分多くヒット・ポイントを回復する。

・デルヴァーズ・アーマー+1 Lv3 魔法の鎧 鎧 強化:AC+1

パワー([一日毎]):アクション不要。使用者が今まさに行ったセーヴィング・スローに対して+2のパワーボーナス。

・ウェイストライダー・ブーツ Lv4 魔法のアイテム 脚部スロット装備

特性:しっかりした地面から移動を開始すれば、液体の上を通常地形のように移動可能。ターン終了時に液体の上にいる場合、使用者は沈んでしまう。

パワー([一日毎]):マイナー・アクション。遭遇の終了まで、使用者は液体の上を通常地形のように移動可能。

・アミュレット・オヴ・レゾリューション+1 Lv2 魔法のアイテム 首スロット装備 強化:頑健、反応、意志

パワー([一日毎]):アクションではない。セーヴィング・スローに失敗したとき、その1回のセーヴィング・スローを再ロールできる。

■儀式

・アニマル・メッセンジャー(1Lv,構成要素費10gp,執行10分):相手の名前と居場所を告げることで、超小型の野獣が75文字以内の伝言を届ける。

・ウォーターウォーク(2Lv,構成要素費20gp,執行10分):執行者または一人の仲間は固い地面にいるかのように水上を歩ける。任意でON/OFF可。

■キャラクターについての説明