

PC名:	(エラドリンの魔法剣士)										クラス: ウォーロック(妖精ヘクスブレード)	Lv: 4								
											種族: エラドリン	性別:	年齢:							
ヒットポイント / 回復力											移動速度									
最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	通常	疾走								
40	20	10									6マス	8マス								
ダメージ:											基本	防具	アイテム	その他						
											6									
イニシアチブ											防御値									
合計	(敏)	Lv補正	特技	その他							10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他	
+5	3	2									20	AC	12	3			3	1	1	
能力値																				
	能力値	能力修正値	能力判定値							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		
筋力	10	+0	+2							15	頑健	12	1		1					
耐久力	13	+1	+3																	
敏捷力	16	+3	+5							17	反応	12	3			1	1			
知力	12	+1	+3																	
判断力	8	-1	+1							20	意志	12	5	1	1	1				
魅力	20	+5	+7																	
技能											アクションポイント									
技能名	ボーナス	能力判定値	習得	防具	種族	その他							0	1	2	3	4			
威圧	+7	【魅】	7	なし																
運動	+1	【筋】	2	-1																
隠密	+9	【敏】	5	5	-1															
軽業	+4	【敏】	5		-1															
看破	+1	【判】	1	なし																
交渉	+7	【魅】	7	なし																
持久力	+7	【耐】	3	5	-1															
事情通	+12	【魅】	7	5	なし															
自然	+1	【判】	1	なし																
宗教	+3	【知】	3	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	+11	【敏】	5	5	-1	2														
はったり	+7	【魅】	7	なし																
魔法学	+12	【知】	3	5	なし	2	2													
歴史	+10	【知】	3	5	なし	2														
知覚	受動<知覚>: 11		受動<看破>: 11																	
特技																				
《ロッド練達》、《武器熟練: 軽刀剣》、《刀魂》、《二丁装具の術者》																				
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:	魔法学&歴史+2																	
エラドリンの教育、エラドリン流武器習熟、フェイ起源。																				
エラドリンの意志: 意志防御値+1種族、[魅了]セーブに+5種族。																				
トランス: 睡眠の代わりに4時間のトランスを取る。その間、無防備にならない。																				
フェイ・ステップ: 同名の遭遇毎パワーを得る。																				
基本クラスの特徴											680									
役割:	撃破役	パワー源:	秘術	防御値ボーナス:	反応+1&意志+2							装備品								
防具習熟:	クロス、レザー、ハイド、チェーンメイル										40	武器:	ブレードofウィンターモーニング							
武器習熟:	単純近接、軍用近接、単純遠隔										520	防具:	ハイド・アーマー[+1, デスカット](5Lv)							
武器装具:	ロッド、ワンド											腕	ブレイサーズofマイティ・ストライキング(2Lv)							
クラス技能:	威圧、看破、隠密、事情通、宗教、盗賊、はったり、魔法学、歴史、から4つ											脚								
妖精の契約の報酬: クラス・パワーのダメージに【敏】ボーナスを追加。												手								
妖精の契約の恩恵: ソウル・ステップのパワーを得る。												頭								
地獄の契約武器: 契約武器ブレードofウィンターモーニングを得、												首	ラッキー・チャーム[+1](4Lv, AV)							
これによってを用いた無限回と遭遇毎のパワーを得る。												指輪								
												腰								
												装具	ロッドofプラスティング[+1](3Lv, AV)							
背景ルール											75	その他	盗賊道具、ワイン1瓶、ポーションofヒーリング							
秘術の番人(秘術の書): <魔法学>+2											15	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							
テーマの代わりに特技を一つ追加習得											635		陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋、盗賊道具							
											45	所持金:	45 gp,							

特技

《**ロッド練達**》：ロッドを用いた[装具]攻撃ロール+1 特技、さらにロッドを手に持っているとき、ACと反応防御値に+1 盾ボーナス(計算済み)。
《**武器熟練：軽刀剣類**》：該当武器類でのダメージ+1 特技(適用済)。
《**刀魂**》：〈持久力〉に習熟し、軽刀剣と重刀剣を装具として使用できる。
《**二丁装具の術者**》：逆手に持った装具をダメージ・ロール加えられる(適用済)。

種族特徴

フェイ起源：フェイ起源のクリーチャーとして扱われます。
エラドリンの意志：意志防御値に+1 種族(計算済)。また、[魅了]効果に対するセーブに+5の種族ボーナスを得ます。
トランス：睡眠の代わりに4時間のトランスを行います。トランス中は通常通りに警戒を行っており、危険に対応できます。

クラス特徴

妖精の契約の報酬：ウォーロックのクラスから得たパワーのダメージ・ロールに【敏】ボーナスを加える(適用済)。
妖精の契約の恩恵：ソウル・ステップのパワーを得る。
妖精の契約武器：契約武器としてブレード of ウィンター・モーニングを得る。君が一方の手に装具を持っているとき、マイナーアクションとしてもう一方の手にこの契約武器を出現させることができる。契約武器は装具または契約武器を手に持っていない状況になるか、フリー・アクションで解除するまで持続する。契約武器は君の装具の強化ボーナス、クリティカルヒットの項、特性、パワーを共有する。
また、契約武器を用いて行う無限回と遭遇毎のパワーを得る。

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：アイシー・スキューアー/氷結刺撃 ウォーロック/攻撃

[無限回]◆[秘術]、[装具]、[武器]、[冷気]

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：+12 対AC

ヒット：1d10+12[冷気]ダメージ(クリティカル時22+1d6)、使用者は次の自分のターン終了まで、目標からの攻撃に対して、全ての防御値に+2 のパワー・ボーナスを得る。

遠隔基礎攻撃：エルドリッチ・ポルト/妖光の矢 ウォーロック/攻撃/1

[無限回]◆[秘術]、[装具]、[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：+9 対 反応

ヒット：1d10+10の[力場]ダメージ(クリティカル時20+1d6)。

■■ピアシング・シャード/刺し穿つ氷片 Wr/攻撃

[遭遇毎]◆[秘術]、[装具]、[武器]、[冷気]、[精神]、[幻]

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：+12 対 意思

ヒット：2d10+10の[冷気]かつ[精神]ダメージ(クリティカル時30+1d6)、使用者は次の自分のターン開始時まで、目標から不可視になる。

■アーマー of アガデス/アガデスの鎧 ウォーロック/攻撃/1

[一日毎]◆[秘術]、[冷気]

標準アクション 使用者

効果：使用者は15 点の一時hpを得る。この遭遇の終了時まで、使用者に隣接してターンを開始した敵は1d6+8 点の[冷気]ダメージを受ける。

■フェイ・ステップ /フェイの一飛び エラドリン/汎用

[遭遇毎]◆[瞬間移動]

移動アクション 使用者

効果：5 マスまでの瞬間移動を行う。

ソウル・ステップ/魂の一飛び ウォーロック/汎用

[無限回]◆[秘術]

フリー・アクション 使用者

トリガー：使用者が1 体の敵のhpを0 に減少させたか、使用者に隣接する敵のhpが0 に減少した。

効果：使用者は3 マスまでの瞬間移動を行う。

特殊：このパワーは1 ラウンドに1 回までしか使用できない。

■スパイダー・スカトル /蜘蛛走り Wr/汎用 2

[遭遇毎]◆[秘術]

フリー・アクション 使用者

効果：使用者は次ターン終了時まで、自分の移動速度に等しい(6 マス)登攀移動速度を得、這い込みをこの速度で行えるようになる。

アイテム

ブレード of ウィンター・モーニング ウォーロック/アイテム

アイテム・スロット：武器(片手の軍用近接武器；軽刀剣類)

習熟ボーナス：+3；ダメージダイス：1d10

■ロッド of プラスティング[+1] (Lv3 装具)

アイテム・スロット：装具(ロッド)

強化：+1

クリティカル：+1d6 ダメージ

パワー([一日毎])：フリー・アクション。視界内の1 体の敵にウォーロックの呪いをかけることができる。

■ハイド・アーマー[+1, デスカット] (Lv6 鎧)

アイテム・スロット：鎧(ハイド・アーマー)

強化：AC+1

特性：[死霊]抵抗5、[毒]抵抗5

パワー([一日毎])：即応・対応。使用者に対する近接攻撃がヒットした場合にこのパワーを使用できる。その敵に対し、1d10[死霊]ダメージ。

■ラッキー・チャーム (Lv5 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])：アクションではない。トリガー：使用者が使用者に對会の技能判定、能力値判定、あるいはセーヴィングスローに失敗する。効果：その敵に対し、1d10[死霊]ダメージ。1d6 をロールし、その結果を判定値に加える。

プレイヤーズ of マイティ・ストライキング (Lv2 腕甲)

アイテム・スロット：腕部

特性：使用者が近接基礎攻撃をヒットさせた際、その基礎攻撃でのダメージを+2 する(適用済)。

■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。

■このキャラクターの特色と運用

あなたは妖精王との契約によって得た魔力で創り出した妖刀で戦う魔法剣士です。

あなたの近接攻撃はダメージ修正が高く、攻撃が当たることによって敵の攻撃を受けにくくなるという特性を持っています。まず、強力な遭遇毎パワーを使って攻撃を避けつつ戦い、その後は基礎攻撃を使用していきます。

あなたの瞬間移動能力は障害となるモノを飛び越えることを可能とし、また強力な遠隔攻撃を身につけています。他の仲間が近づけない後方にいる敵を倒すことができます。

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。〈歴史〉や〈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、〈魔法学〉は〈盗賊〉は危険な魔法遺産や罠に対処するのに有用です。

・「テーマ」習得の代わりに特技を一個追加習得。

・略語：HoFL：ヒーローズ of フォールン・ランズ、PHB：プレイヤーズ・ハンドブック、AV：冒険者の宝庫、AV2：冒険者の宝庫 2