

キャラクターの名前	レベル: 3	種族: 人間	性別: 男
セルティエル		属性: 秩序にして悪	年齢: ???
		クラス: ファイター1、ウィザード2	信仰: ???

能力値	能力修正値		
筋力 13	0	0	
筋力 13	→	+1	STR
敏捷力 18	2		
敏捷力 18	→	+4	DEX
耐久力 14	14		
耐久力 14	→	+2	CON
知力 13	13		
知力 13	→	+1	INT
判断力 10	10		
判断力 10	→	+0	WIZ
魅力 9	9		
魅力 9	→	-1	CHA 20pt

A 種族特性

移動速度: 30フィート
 言語: 共通語、エルフ語、地獄語
 夜目 多才
 先祖伝来の武器: 《特殊武器習熟: エルヴン・カーヴ・ブレード》
 エルフの血 エルフの耐性 鋭き感覚

- ・エルフの如き反応[種族特徴]: イニシアチヴ+2
- ・魔法のコツ[魔法特徴]: Lvの範囲内で有効術者Lv+2

技能	計	クラス	ランク	能力	その他
威圧	-1	○	0	-1	0
隠密	+4		0	+4	0
軽業	+4		0	+4	0
鑑定	+1	○	0	+1	0
騎乗	+4	○	0	+4	0
芸能()	-1		0	-1	0
交渉	-1		0	-1	0
真意看破	+0		0	+0	0
祝文学	+7	○	3	+1	0
水泳	+5	○	1	+1	0
生存	+0	○	0	+0	0
装置無力化	+4		0	+4	0
脱出術	+4		0	+4	0
知覚	+2		0	+0	2
知識(貴族)	+1	○	0	+1	0
知識(工学)	+1	○	0	+1	0
知識(次元界)	+6	○	2	+1	0
知識(自然)	+1	○	0	+1	0
知識(宗教)	+1	○	0	+1	0
知識(神秘学)	+5	○	1	+1	0
知識(ダンジョン探検)	+1	○	0	+1	0
知識(地域)	+1	○	0	+1	0
知識(地理)	+1	○	0	+1	0
知識(歴史)	+1	○	0	+1	0
治療	+0		0	+0	0
手先の早業	+4		0	+4	0
登はん	+6	○	2	+1	0
動物使い	-1	○	0	-1	0
はったり	-1		0	-1	0
飛行	+4	○	0	+4	0
魔法装置使用	-1		0	-1	0

武器・防具への習熟

軽装鎧	○	盾	○
中装鎧	○	単純武器	○
重装鎧	○	軍用武器	○

B クラス特徴

- ・ボーナス特技
- ・呪文書
- ・秘術の絆: 1回/1日
- ・徒弟の手: 4回/1日

防御能力

ヒットポイント: 26

ミスリル製チェーンシャツ[+1]	判定値	鎧	盾	敏捷	他
AC	19	+5	+0	+4	
接触AC	14	-	-	+4	
立ちすくみAC	15	+5	+0	+0	
セーブ	判定値	クラス	能力	その他	
頑健セーブ	+4	←	2	+2	
反応セーブ	+4	←	0	+4	
意思セーブ	+3	←	3	+0	

C 攻撃能力

イニシアチブ	判定値	敏捷	特技	その他
イニシアチブ	+6	←	+4	2
攻撃の種類	値	クラス	能力	その他
近接攻撃	+3	←	2	+1
遠隔攻撃	+6	←	2	+4
戦技ボーナス	+3	←	2	+1
戦技防御値	17	←	2	+5

メイン武器 高品質エルヴン・カーヴ・ブレード

攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+7	1d10+1	18~20/x2	斬	-	-

サブ武器 ガントレット

攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+6	1d4+1	20	殴打	-	-

遠隔武器 アシッド・スプラッシュ呪文

攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
遠隔接触 6	1d4	20/x3	酸	60ft	-

D 特技

特技	武器習熟(エルヴン・カーヴ・ブレード)
武器の妙技	強打
巻物作成	秘術の打撃

E 装備品

- 麻のロープ(50ft)
- ミスリル製チェーンシャツ[+1] 保存食x4、水袋
- 高品質エルヴン・カーヴ・ブレード 呪文構成要素ポーチ
- ガントレット 謎めいた呪文書
- 背負い袋 アスモデウスの銀の聖印
- 携帯用寝具 良いアプサンx1瓶
- 松明x5 ワンドoシールド(x25; 1分)
- 火打ち石と打ち金 薬瓶ofキュア・ライト・ウーンズ 金貨10枚

F 呪文 記載欄を参照

[A] ハーフエルフの種族特性とキャラクター特徴：

夜目：薄暗い場所で通常の2倍の距離まで見通すことができる。
先祖伝来の武器：《特殊武器習熟：》をボーナス特技として得る。
エルフの血：種族に関連した全ての効果において、人間とエルフの両方として扱われる。
エルフの耐性：魔法的な睡眠に対する完全耐性を持ち、心術呪文と心術効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。
鋭き五感：〈知覚〉判定に+2の種族ボーナスを得る。
多才：2つの適性クラスを選ぶことができる。
エルフの如き反応[種族特徴]：イニシアチヴ+2(計算済)。
魔法のコツ[魔法特徴]：Lvの範囲内で有効術者Lv+2(計算済)。

[B] クラス特徴：

ファイターのクラス特徴

ボーナス特技：君は追加で特技を1つ修得している。

ウィザードのクラス特徴

呪文書：ウィザードは修得している呪文を自分の呪文書に書き記し、これを用いて呪文の準備を行う。

秘術の絆(1回/日)：君は秘術の絆で結ばれた武器であるエルヴン・カーヴブレードを持つ。これを手にせず呪文を使おうとする場合、精神集中判定1d20+2で目標値21以上を出さねばならない。これを手にしているとき、君の呪文書にある一つの呪文を準備してあったかのように使用する事ができる(1回/日)。

徒弟の手(4回/日)：君は以下の攻撃を行うことができる。

目標：30 フィート以内のクリーチャー1体

効果：目標に1d20+4の遠隔攻撃、命中したら1d10+1ダメージ。

[C] 攻撃能力：

君は《強打》を用いることで、命中を犠牲にして大きなダメージを出すことができる。その時の攻撃は以下ようになる。

・ロングソードでの強打：攻撃ロール1d20+6 ダメージ1d10+4

・ガントレットでの強打：攻撃ロール1d20+5 ダメージ1d4+3

[D] 特技：

《特殊武器習熟：エルヴン・カーヴブレード》該当武器を扱える。
《武器の妙技》一部の武器で敏捷性を基準に攻撃できる。
《強打》命中にペナルティを受ける代わりにダメージを上げる。
《巻物作成》君は冒険の無い日に、自分の準備した呪文を込めた1Lv呪文の巻物を作ることができる。これには12.5gpかかる。
《秘術の打撃》即行アクションで、1つ以上の武器に力を注ぎ込む。1ラウンドの間、その武器はダメージに+1され、ダメージ減少を抜ける際に魔法の武器として扱われる。

[E] 装備品：

□ ポーション of キュア・ライト・ウーンズ

目標：飲んだクリーチャー1体

持続時間：瞬間

効果：目標のhpを1d8+1回復する。

[F] 呪文： 有効術者Lv3、 精神集中+4、 呪文失敗率10%

●1レベル呪文：君は下記の3種類の1レベル呪文を準備している。使用した呪文は消費され、その日はもう使うことができない。呪文の使用回数は一晩の休憩を取ることで回復する。君は“秘術の絆”を用いて呪文書に記載された呪文から一つを用いることができる。

□ バーニング・ハンズ

距離：15 フィート

効果範囲：円錐形の爆発

セーヴィング・スロー：反応12・無効、 呪文抵抗 可

効果：範囲内のクリーチャーに3d4の[火]ダメージを与える。

反応セーブに成功すると、ダメージを半減できる。

□ ショッキング・グラス

目標：接触したクリーチャー1体

持続時間：瞬間

効果：目標に1d20+6の近接接触攻撃(目標が金属製武器を装備中なら1d20+9)。命中したら目標に3d6[電気]ダメージ。

□ ヴァニッシュ

目標：接触したクリーチャー1体

持続時間：3 ラウンド

効果：目標の姿が消え、不可視となる。

攻撃するところの呪文の効果は消える。

☑シールド (準備していない、ワンドか秘術の絆で使用する)

目標：自身

持続時間：3分(30 ラウンド)

効果：自身のACに+4の盾ボーナスを得る。

●初級呪文：君は3種類の初級呪文を回数無制限で使用できる。

・アシッド・スプラッシュ

目標：25 フィート以内のクリーチャー1体

効果：目標に1d20+6の遠隔接触攻撃を行う。命中したら1d3[酸]ダメージ。

・ライト

目標：接触した物体一つ

持続時間：30 分間

効果：目標の物体を輝かせ、20ft 以内を通常の明るさにし、40ft 以内の明るさを通常の明るさに1段階だけ近づける。

・ディテクト・マジック

効果：60 フィート以内の魔法の存在を感知し、マジックアイテムを識別する。



セルティエル：ハーフエルフのファイター
追い求めるのは復讐と、そのための力。