

# ハーフエルフのウォーロック

名前: \_\_\_\_\_ 性別: \_\_\_\_\_

君は星の民とも呼ばれるエルフの血を引いたハーフエルフのウォーロックである。もはや血は薄れ、星はあまりに遠い。だが、君の願いは力となって星を輝かせるだろう。

ヒット・ポイント:28 \_\_\_\_\_

流血状態:14 治癒力:7 日あたりの治癒力:9

イニシアチブ:+0 \_\_\_\_\_ アクション・ポイント: \_\_\_\_\_

## 防御能力

AC 頑健 反応 意思

13 13 12 15

## 攻撃能力

近接基本攻撃:+3(ダガー) ダメージ:1d4

遠隔基本攻撃:+4(エルドリッチ・ブラスト)ダメージ:1d10+4

## 種族の特徴

身長:5フィート5インチ 体重:140ポンド サイズ:中型

速度:6マス 視覚:夜目

言語:共通語、エルフ語、ゴブリン語

属性:善

技能ボーナス:(交渉)+2、(洞察)+2(計算済み)

好事家:君はボルスティング・ストライクを遭遇ごとのパワーとして使用できる。

ふたつの血統:君は特技を取得するさい、他の条件を満たしてさえいれば(ハーフエルフであるのと同じように)エルフと人間どちらの条件も満たせる。

集団交渉:君は10マス以内にいる仲間が行なう(交渉)判定に+1の種族ボーナスを与える。

## ボルスティング・ストライク パラディン・攻撃・1レベル

君が慈悲や情けを捨てて敵を討つと、神格は君の正しさに報いて力を与える。

遭遇◆[進行]、[武器]

対象:クリーチャー1体

攻撃:+7対AC

効果:君1d4+4点のダメージ、さらに君は1点の一時的ヒット・ポイントを得る。

## 無制限に使用できるパワー

## エルドリッチ・ブラスト ウォーロック(共通)・攻撃・1レベル

君は暗黒の矢を放ち、不思議な力で敵を撃つ。

無制限◆[呪具]、[秘術]

標準アクション [遠隔]10

対象:クリーチャー1体

攻撃:+4対反応

命中:1d10+4点のダメージ。

## ダイア・レイディアンス ウォーロック(星界)・攻撃・1レベル

君は天に冷たく輝く星から槍のごとき光芒を撃ち下ろし、敵に圧倒的な光を浴びせる。彼が君に近づこうとすれば、光が死を誘うかのように輝く。

無制限◆[恐怖]、[光輝]、[呪具]、[秘術]

標準アクション [遠隔]10

対象:クリーチャー1体

攻撃:+3対頑健

命中:1d6+3点の[光輝]ダメージ、対象が次のターンに君へより近づいた場合追加で1d6+3点のダメージを与える。

## 遭遇ごとに使用できるパワー

## グロウ・オヴ・ウルバン ウォーロック(星界)・攻撃・1レベル

君はウルバンを喚び、この世ならざる青白い輝きで捕らえられた者の心を乱して生存本能を打ち砕く。

遭遇◆[光輝]、[呪具]、[秘術]

標準アクション [遠隔]5

対象:クリーチャー1体

攻撃:+4対意志

命中:2d8+点の[光輝]ダメージ、対象は次のセーヴィング・スローに-2のペナルティを受ける。このセーヴィング・スローに対するペナルティは戦闘終了まで持続する。

## 日ごとに使用できるパワー

## プロフェシー・オヴ・ツードウン ウォーロック(星界)・攻撃・1レベル

君は貌なき死せるツードウンがかいま見せる預言の断片をささやく。その幻視は敵の精神に入り込んで恐怖で我を忘れさせる。

日◆[恐怖]、[呪具]、[秘術]、[精神]

標準アクション [遠隔]10

対象:クリーチャー1体

攻撃:+4対意志

命中:2d8+4点の[精神]ダメージ。、さらに対象は幻惑状態(セーブで終了)となる。君の敵はかいま見た幻視に心を乱されて我を忘れてしまう。

失敗:ダメージ半減、幻惑状態にはならない。

## クラスの特徴

怪光線:君はエルドリッチ・ブラストとダイア・レイディアンスを無制限のパワーとして使用できる。

虚ろなる運命:君の呪いは呪った敵の失われた生命力と混ざりあって君に未来を見せる。

君がウォーロックの呪いをかけた相手のヒット・ポイントが0以下になった場合、君は次のターンに行なうd20ロール(攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、能力値判定)1回に+1のボーナスを受ける。君がターン終了までにボーナスを利用しなかった場合、それは失われる。

このボーナスは累積し、3体の呪った敵が次のターン開始時までヒット・ポイントを0以下にした場合、君は次のターンに+3のボーナスを得る。

初の矢:君との距離が仲間との距離より近い目標である場合、君は攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

影歩き:君のターンに、そのターンを開始したマスから少なくとも3マス移動すれば、君は遮蔽を得る。

**ウォーロックの呪い:**1回の副次アクションとして、君が一番近い視認できる敵にウォーロックの呪いをかけることができる。呪われた敵は君の攻撃がききやすくなる。君はダメージ・ロール後に1d6点の追加のダメージを適用するか決定する。君はウォーロックの呪いによる追加ダメージを、ターン開始時から数えて1ラウンドに1回のみ使用でき、1回使用した後は次のターン開始まで待たねばならない。

ウォーロックの呪いは遭遇の終了か呪われた敵が倒れるまで持続する。

君は遭遇中にウォーロックの呪いを複数の目標にかけることができる。呪うには副次アクションが必要となる。

君は既に君か別のキャラクターによってウォーロックの呪いがかけられたクリーチャーを呪うことはできない。

技能(能力値)	訓練済み?	修整値
軽業(【敏】)		+0
神秘学(【知】)		+1
運動(【筋】)		+0
はったり(【魅】)	○	+9
交渉(【魅】)		+4
ダンジョン探検(【判】)		+1
持久力(【耐】)		+3
治療(【判】)		+1
歴史(【知】)		+0
洞察(【判】)		+1
威圧(【魅】)		+4
自然(【判】)		+1
知覚(【判】)		+1
宗教(【知】)	○	+6
隠密(【敏】)		+0
世事(【魅】)	○	+9
手妻(【敏】)	○	+5

## 特技

《**カيفونへの贄**》:君が遭遇ごとのパワーを全ての対象に対して失敗した場合、君は自分がパワーのレベル分ダメージを受けることで、君は割り込みアクションとしてパワーを回復させることができる。

## 装備

**鎧:**レザー・アーマー 25

**武器:**ダガー(5)。君はダガーを射程 5/10の投擲武器として使用できる。5

**冒険者キット:**キットには以下のものが含まれている:寝袋、火打ち石と打ち金、ベルトポーチ、陽光棒(2)、食料(10日分)、麻のロープ(50フィート)、水袋。

**消えずの松明:**熱さがなく消えない魔法の炎が灯っている。

**現金:**5gp

能力値	修整値	能力値	修整値
筋力	10 +0	知力	13 +1
耐久力	16 +3	判断力	12 +1
敏捷力	11 +0	魅力	18 +4

## 2レベル

君は2レベルで以下のものを得る。

**ヒット・ポイント:**33に上昇 **流血状態:**16に上昇

**治療力:**8に上昇

**レベル修整:**君の新しいレベルは偶数であるから、レベルの半分を足す能力が向上する。君の攻撃、防御、イニシアチブ、そして技能判定の修整値が1上昇する。

**特技:《虚ろなる運命強化》:**君は虚ろなる運命でのボーナスを得たとき追加で+1のボーナスを得る。

### エセリアル・ストライド ウォーロック(星界)・多目的・2レベル

君は一瞬だけ体を世界から切断し、短い距離を一瞬で移動する。君が再び出現しても、まだ接続が完了していないために傷つけたり妨害することは困難である。

**遭遇◆[瞬間移動]、[秘術]**

**移動アクション 自身**

**対象:**君が隣接している仲間1体

**効果:**君は3マス瞬間移動し、さらに君は君の次のターン開始時まで+2のパワー・ボーナスを全ての防御能力に得る。

## 3レベル

君は3レベルで以下のものを得る。

**ヒット・ポイント:**38に上昇 **流血状態:**19に上昇

**治療力:**9に上昇

### フリッジ・ダークネス ウォーロック(星界)・攻撃・3レベル

君は敵の周囲に、夜空の深淵にある凍結した暗黒にひと舐めされたような黒く冷たい影を作る。彼に影がまとわりつく間は身を守るのに十分な光も失われる。

**遭遇◆[恐怖]、[呪具]、[秘術]、[冷気]**

**標準アクション [遠隔]10**

**対象:**クリーチャー1体

**攻撃:**+3 対頑健

**命中:**2d8+3点の[冷気]ダメージ、さらに対象は君と仲間に君の次のターン終了時まで有利を与える。

**星界との契約:**対象は君の次のターン終了時までACに-1ペナルティを受ける。