

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	8	通常	疾走
46	23	11		9	10	11	12	13	14	15	16	5マス	7マス
ダメージ:										基本	防具	アイテム	その他
										6	-1		

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	
+4	2	2			22	AC	12			8	2			

能力値				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	能力値	能力修正値	能力判定値	21	頑健	12	5	1	2	1		
耐久力	13	+1	+3									
敏捷力	14	+2	+4	18	反応	12	2	1		1	2	
知力	8	-1	+1									
判断力	12	+1	+3	15	意志	12	1	1		1		
魅力	10	+0	+2									

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	+2	【魅】	+2	なし							
運動	+10	【筋】	+7	5	-2						
隠密	+2	【敏】	+4	-2							
軽業	+2	【敏】	+4	-2							
看破	+3	【判】	+3	なし							
交渉	+2	【魅】	+2	なし							
持久力	+6	【耐】	+3	5	-2						
事情通	+7	【魅】	+2	5	なし						
自然	+3	【判】	+3	なし							
宗教	+1	【知】	+1	なし							
知覚	+3	【判】	+3	なし							
地下探検	+3	【判】	+3	なし							
治療	+8	【判】	+3	5	なし						
盗賊	+2	【敏】	+4	-2							
はったり	+2	【魅】	+2	なし							
魔法学	+1	【知】	+1	なし							
歴史	+1	【知】	+1	なし							
知覚	受動	知覚	: 13	受動	看破	: 13					

特技	
(怒濤のアクション)、(武器習熟:バスタード・ソード)、(武器熟練:重刀剣類)、(機会逃さぬ刀)	
種族的特徴	
サイズ: 中型 移動速度: 6マス 視覚: 通常 言語: 共通語、他一つ(巨人語) 技能ボーナス: なし ボーナス無限回パワー、ボーナス特技、ボーナス技能。 防御値ボーナス:頑健、反応、意志の各防御値+1(計算済)。	

クラス特徴	
役割: 防衛役 パワー源: 武勇 防御値ボーナス: 頑健+2 防具習熟: クロス、レザー、ハイド、チェインメイル、スケイル;ライト・シールド、ヘヴィ・シールド 武器習熟: 単純近接、軍用近接、単純遠隔、軍用遠隔 武器装具: なし クラス技能: 威圧、運動、持久力、事情通、治療、から3つ選択 ファイターの武器の才:片手武器による攻撃ロールに+1(計算済)。 卓越の戦士:機会攻撃のロールに+2。 ファイターの標的:攻撃の目標をマークする。隣接したマーク対象がシフトか君を含まない攻撃をしたら、割込で近接基礎攻撃を行う。	
背景ルール	
適用なし	

近接基礎攻撃				
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
バスタード・ソード[+1]	1マス	+12	1d10+9	
遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ジャベリン	10/20	+10	1d6+5	
パワーリスト				
名称	習得	アクション	回数	
タイドofアイアン	クラス	標準	無限	
クレーヴ	クラス	標準	無限	
リーピング・ストライク	クラス	標準	無限	
パッシング・アタック	クラス	標準	遭遇	□
スウィーピング・ブロー	クラス	標準	遭遇	□
ノー・オープニング	クラス	割込	遭遇	□
ヴィランズ・メナス	クラス	標準	一日	■

特技
《武器習熟：バスタード・ソード》：該当の武器に習熟する。 《武器熟練：重刀剣類》：該当タイプの武器でのダメージに+1(計算済)。 《機会逃さぬ刃》：刀剣類を用いた機会攻撃の命中に+2(下記、“卓越の戦士”に計算済)。 《怒濤のアクション》：アクション・ポイントを消費することで得たアクションの間、君の行う攻撃ロールに+3のボーナスを得る。

クラス特徴
卓越の戦士 ： <u>機会攻撃における攻撃ロールに+3のボーナス</u> 。その機会攻撃が移動によって引き起こされたものであった場合、機会攻撃のヒットした敵はその場で移動を終了する。その敵にまだ別のアクションが残っているなら、別のアクションで移動を行うことはできる。 ファイターの標的 ：攻撃を行った際、命中の成否に関わらず、目標をマークすることができる。君にマークされており、かつ隣接されている敵が、シフトか君を目標に含まない攻撃を行ったなら、君はその敵に対して即応・割込アクションとして1回の近接基礎攻撃を行える。

底力
■底力
[遭遇毎]
標準アクション
使用者
効果：回復力を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(バスタード・ソード[+1、ライフドリンカー])
[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：+12 対AC
ヒット：1d10+9 ダメージ(クリティカル時 19+1d6[死霊]ダメージ)

遠隔基礎攻撃(ジャベリン)
[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：+10 対AC
ヒット：1d6+5 ダメージ(クリティカル時 11 ダメージ)

以降の記載は全て武器としてバスタード・ソードを使用時。
クリーヴ /薙ぎ払い
ファイター/クラス特徴
[無限回] [武器]、[武勇]
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+7 ダメージ(クリティカル時 17+1d6[死霊]ダメージ)。使用者に隣接している別の敵1体は5ダメージを受ける。

タイド of アイアン /打ち寄せるくろがね
ファイター/クラス特徴
[無限回] [武器]、[武勇]
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+7 ダメージ(クリティカル時 17+1d6[死霊]ダメージ)。目標のサイズが使用者より1段階大きいかそれ以下ならば、使用者は目標を1マス押しやる。使用者は目標のいたマスにシフトできる。

リーピング・ストライク /刈り残さぬ打撃
ファイター/クラス特徴
[無限回] [武器]、[武勇]
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+7 ダメージ(クリティカル時 17+1d6[死霊]ダメージ)。ミス：2点のダメージ。

■パッシング・アタック /切り進み
ファイター/クラス特徴
[遭遇毎] [武器]、[武勇]
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+7 ダメージ(クリティカル時 17+1d6[死霊]ダメージ)。使用者は1マスのシフトを行える。1回の2次攻撃を行う。 2次目標：1次目標以外のクリーチャー1体。 2次攻撃：+14 対AC。 ヒット：1d10+7 ダメージ(クリティカル時 17+1d6[死霊]ダメージ)。

■スウィーピング・ブロウ /大旋風
ファイター/クラス特徴
[遭遇毎] [武器]、[武勇]
標準アクション
近接範囲・爆発1
目標：爆発の範囲内にいて使用者から見える敵すべて
攻撃：+14 対AC
ヒット：1d10+7 ダメージ(クリティカル時 17+1d6[死霊]ダメージ)。

■ノー・オープニング /隙無し
ファイター/クラス特徴
[遭遇毎] [武勇]
即応・割込
使用者
トリガー：使用者に対して戦術的優位を有する1体の敵が使用者を攻撃。効果：その攻撃に適応されるはずだった戦術的優位を無効化する。

■ヴィランズ・メナス /悪党死すべし
ファイター/クラス特徴
[一日毎] [武器]、[武勇]
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：2d10+7 ダメージ(クリティカル時 27+1d6[死霊]ダメージ)。使用者はこの遭遇の終了時まで目標に対する攻撃ロールに+2のパワー・ボーナスを得、ダメージ・ロールに+4のパワー・ボーナスを得る。 ミス：この遭遇の終了時まで目標に対する攻撃ロールに+1のパワー・ボーナスを得、ダメージ・ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。

アイテム
バスタード・ソード[+1、ライフドリンカー]
(Lv5 武器)
アイテム・スロット：武器(バスタード・ソード)
強化：攻撃ロールとダメージロール+1
クリティカル：+1d6[死霊]ダメージ。
特性：この武器による攻撃で敵1体のヒット・ポイントを0以下にしたのなら、使用者は一時的ヒット・ポイント5を得る。

スケイル・アーマー[+1、ブラック・アイアン]
(Lv4 鎧)
アイテム・スロット：鎧(スケイル・アーマー)
強化：AC+1
特性：[火]に対する抵抗5、および[死霊]に対する抵抗5。

ブレイザーズ 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(計算済)。

セーフウィング・アミュレット[+1]
(Lv3 お守り)
アイテム・スロット：首
強化：頑健と反応、意志+1
特性：落下したとき、ダメージを計算するための落下距離を10ft減少させる。使用者は常に伏せになることなく、足から着地する。

■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防衛役です。防衛役の仕事は味方、特に撃破役を守ることです。防衛役が敵をマークすることで、味方はより安全に戦うことが可能になります。 しかし、守るだけが防衛役の仕事ではありません。多くの防衛役はマークした敵が君以外の味方を攻撃したときにダメージを与えることができます。機会攻撃を誘発する味方と協力してこの効果を用いることによって、防衛役は敵にダメージを蓄積する攻撃役にもなります。

■キャラクターの特色と運用 このキャラクターは重い鎧と盾に身を固め、大剣を片手で振り回す人間の戦士です。 ファイターのマーク能力は攻撃した目標に自動的に発動でき、味方への攻撃やシフトによる位置取りを邪魔して行動を大幅に制限できる強力な能力です。ファイターのいる場所が戦場の中心位置になります。 戦闘時には敵の前衛の裏に回って味方に挟撃を提供しつつ戦うか、戦線の奥にいる後衛型の敵を押さえ込むのが基本的な運用となります。 特にこのキャラクターは元々の攻撃の当たりやすさに加えて、『怒濤のアクション』の効果によって、「ここぞ!」というときに高確率で攻撃を当てることができます。 このキャラクターが持つ敵を押しやるパワーは敵を味方から引き離すことや危険地形に押し込むことができ、複数を攻撃できるパワーは多くの敵をまとめてマークすることができます。戦況に応じてこれらのパワーを使い分けてください。 一方で、敵から集中攻撃を受けるときには、「ノー・オープニング」の効果や、敵にトドメを刺してアイテム効果によって一時的HPを得ることで被害を軽減できます。 敵を攻撃する以外に、各種の技能も重要です。運動は足場の悪い地形を飛び越えて敵に近づくことを可能としますし、治療は状態異常効果への対策となります。また、ダンジョンに向かう前に事情通で聞き込みをすることは、その後の冒険を有利にするでしょう。
