

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
56	28	14	回復回数	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	
+12	5	3	4		24	AC	13	5		2	2	0	0	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 12	能力修正値 +1	能力判定値 +4	20	頑健	13	2	1	1		2	1		
耐久力	14	+2	+5											
敏捷力	20	+5	+8		21	反応	13	5		1		2	0	
知力	8	-1	+2											
判断力	16	+3	+6	19		意志	13	3		1		2		
魅力	10	+0	+3											
					アクションポイント 0 1 2 3 4									

技能						
技能名	ボーナス	能力判定値	習得	防具	種族	その他
威圧	+3	【魅】	3	なし		
運動	+9	【筋】	4	5	0	
隠密	+15	【敏】	8	5	0	2
軽業	+9	【敏】	8		0	1
看破	+6	【判】	6	なし		
交渉	+3	【魅】	3	なし		
持久力	+5	【耐】	5	0		
事情通	+3	【魅】	3	なし		
自然	+8	【判】	6	なし	2	
宗教	+2	【知】	2	なし		
知覚	+13	【判】	6	5	なし	2
地下探検	+6	【判】	6	なし		
治療	+8	【判】	6	なし		2
盗賊	+17	【敏】	8	5	0	4
はったり	+3	【魅】	3	なし		
魔法学	+2	【知】	2	なし		
歴史	+2	【知】	2	なし		
知覚	受動	知覚 : 23	受動	看破 : 16		

特技	
(武装装具練達:スタッフ)、(武器熟練:スタッフ)、(軽装ゆえの機敏)、(近接武器訓練:敏捷)	

種族的特徴	
サイズ: 中型	移動速度: 6マス
言語: 共通語、エルフ語	視覚: 夜目
技能ボーナス: 隠密&自然	
フェイ起源: クリーチャーの起源としては、“フェイ”起源として扱われる。	
堅固な形態: いずれかの防御値に+1種族ボーナス。	
自然の諸相: 大休憩時に一つの自然の諸相を選び、対応した遭遇毎パワーを使用できる。	

クラス特徴	
役割: 撃破役	パワー源: サイオニック
防具習熟: クロース	
防具習熟: クロース	

武器習熟: クォータースタッフ、クラブ、シュリケン、スリング、素手攻撃など

武器装具: 気印、習熟している武器

クラス技能: 運動、隠密、軽業、看破、交渉、持久力、宗教、知覚、治療、盗賊から4つ

徒手戦闘者: [武器]として素手攻撃を使用できる。

鎧わぬ守り: クロース以下の鎧で、盾も使用していないとき、AC+2

凝息心央: センタード・フラリーofプロウズを習得。

乱されぬ心: 頑健防御値+1。

背景ルール	
ラザー公国(EbP): 盗賊	判定+2

近接基礎攻撃				
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
スタッフ[+2]	1マス	+13	1d8+10	ダメージ+2

遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ダガー	5/10マス	+11	1d4+5	

パワースト			
名称	習得	アクション	回数
ダンジング・コブラ	クラス	標準/移動	無限
ファイヴ・ストームズ	クラス	標準/移動	無限
センタード・フラリーofプロウズ	クラス	フリー	無限
ヴォイジof the エインシャンツ	種族	標準	遭遇
パスートofハンター	種族	標準	遭遇
ラスof the デストロイヤー	種族	標準	遭遇
ライジング・ストームズ	クラス	標準/移動	遭遇
エターナル・マウンテン	クラス	標準/移動	遭遇
グラスピング・タイド	クラス	標準/移動	遭遇
ハーモニアス・ディシプリン	クラス	マイナー	遭遇
リープofヘヴンズ	クラス	移動	遭遇
スピニング・レパード・マニューバー	クラス	標準	一日
ワン・ハンドレッド・リーヴス	クラス	標準	一日

装備品	
武器:	スタッフ[+2,ルイン](8Lv,AV)
防具:	ローブofアイズ[+2](7Lv,AV)
腕	
脚	アクロバット・ブーツ(2Lv, PHB)
手	
頭	ゴーグルofオーラサイト(5Lv,AV)
首	アミュレットofプロテクション[+2](6Lv,PHB)
指輪	
腰	
装具	スタッフ(上記)
その他	盗賊道具, ボーションofヒーリング
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	
所持金: 195 gp,	

特技
《武器装具練達》：スタッフを武器や装具として用いる際の攻撃+1。
《武器熟練：スタッフ》：スタッフ類でのダメージ+1 特技。
《軽装ゆえの機敏》：クロス以下の鎧を着用しているとき AC+2。
《近接武器訓練：敏捷》：近接基礎攻撃の際に、敏捷を用いて判定できる。

種族特徴
フェイ起源：クリーチャーの起源としては“フェイ”起源として扱われる。
堅固形態：いずれかの防御値に+1 種族ボーナス。
自然の諸相：大休憩時に一つの自然の諸相を選び、対応した遭遇毎パワー（下記、AN）を使用できる。

クラス特徴
[闘法]パワー：モンクの習得する左記パワーは以下の特徴を持つ。一つのパワーを攻撃用法や移動用法といった異なる用法で使用できる。アクションポイントを用いない限り、1R に一種類のみを使用できる。各パワーをラウンド毎に特定の用法で利用できる回数は、そのパワーの種別及びそのラウンドに行えるアクションの種類と数によって決まる。無限回[闘法]パワーは、必要なアクションを行える限り、1R に何回でも使用できる。遭遇毎の[闘法]パワー使用の際には、そのパワーの両方の用法を使用できるが、そのラウンドに使用できる回数は1回ずつまで。

底力
■底力
[遭遇毎]
標準アクション 使用者
効果：回復を1 回消費し、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(スタッフ[+1, ルーイン])
[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：+13 対 AC
ヒット：1d8+10 ダメージ（クリティカル時 18 ダメージ+2d10）

遠隔基礎攻撃(ダガー)
[無限回] [武器]
標準アクション 遠隔・10 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+11 対 反応
ヒット：1d4+5 ダメージ（クリティカル時 9 ダメージ）

ダンシング・コヴラ / 揺舞蛇形拳 モンク/クラス特徴
[無限回] [サイオニック]、[装具]、[闘法]
攻撃用法：標準アクション 近接・接触 1 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+11 対 反応
ヒット：1d10+10 ダメージ（クリティカル時 20 ダメージ+2d10）このターンの間に目標が使用者に機会攻撃を行っていたら、追加ダメージ+3。
移動用法：移動アクション 使用者
効果：使用者は移動速度 8 で移動する。

ファイヴ・ストームズ / 五嵐波濤 モンク/クラス特徴
[無限回] [サイオニック]、[装具]、[闘法]
攻撃用法：標準アクション 近接範囲・爆発 1
目標：爆発範囲内のクリーチャー全て
攻撃：+13 対 反応
ヒット：1d8+10 ダメージ（クリティカル時 18 ダメージ+2d10）
移動用法：移動アクション 使用者
効果：使用者は 2 マスのシフトを行う。

セナード・フラリー of ブロウズ / 凝息心央の連打 モンク/クラス特徴
[無限回] [サイオニック]
フリー・アクション(特殊) 近接・1 マス
トリガー：使用者が自分のターン中に攻撃をヒットさせる。
目標：クリーチャー1 体
効果：目標に 5 ダメージを与え、使用者に隣接したマスに 1 マス横滑りさせる。目標がトリガーとなった攻撃との目標と異なるのなら、任意の方向に 1 マス横滑りさせることができる。
特殊：このパワーは 1 ラウンドに 1 回しか使用できない。

■AN：バースト of the ハンター / 狩る者の追跡 ワイルデン/種族特徴
[遭遇毎]
即応・対応 使用者
トリガー：使用者から 2 マス以内の敵が、その敵自身のターンに移動する。
効果：使用者は 3 マスのシフトを行う。使用者は次ターン未まで、トリガーを発生させた敵に対して次の利益を得る。(1)遮蔽や視認困難による攻撃ロールへのペナルティを無視。(2)その敵にヒットを与えたときのダメージ+1d6。

■AN：ラス of the デストロイヤー/討つ者の憤怒 ワイルデン/種族特徴
[遭遇毎]
即応・対応 使用者
トリガー：重傷の敵が使用者または使用者の味方を攻撃する。
効果：トリガーを発生させた敵に対して、使用者は一回の近接基礎攻撃を行うか、突撃を行う。使用者の攻撃がヒットしたのなら、くだんの敵は使用者の次ターン未まで幻惑状態となる。

■AN：ヴォイジ of the エインシャンツ/古の者の旅路 /種族特徴
[遭遇毎] [瞬間移動]
フリー・アクション 使用者
トリガー：使用者が範囲攻撃で敵にヒットを与える。
効果：使用者は 3 マスの瞬間移動を行う。使用者がくだんの攻撃でヒットを与えた敵 1 体を選択すること。使用者並びに使用者から見える味方 1 体は、その敵に対して使用者の次ターン未まで戦術的有利を得る。

■ライジング・ストームズ / 雲起嵐至 モンク/クラス特徴
[遭遇毎] [サイオニック]、[装具]、[闘法]
攻撃用法：標準アクション 近接・接触 1 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+11 対 頑健
ヒット：2d8+10 ダメージ（クリティカル時 26 ダメージ+2d10）さらに目標に隣接する敵は全て 1 点の追加ダメージを受ける。
移動用法：移動アクション 使用者
効果：使用者は移動速度 6 で飛行する。この移動終了時に着地しない場合、使用者は落下する。

■エターナル・マウンテン / 長久如山 モンク/クラス特徴
[遭遇毎] [サイオニック]、[装具]、[闘法]
攻撃用法：標準アクション 近接範囲・爆発 1
目標：範囲内の敵すべて
攻撃：+11 対 頑健
ヒット：2d8+10 ダメージ（クリティカル時 26 ダメージ+2d10）目標は倒れて伏せ状態となる。
移動用法：移動アクション 使用者
効果：使用者は使用者のターン終了時まですべてのダメージへの抵抗 1 を得る。更に使用者は 2 マスシフトする。

■グラスピング・タイド / 高潮の掌握 モンク/クラス特徴
[遭遇毎] [サイオニック]、[装具]、[闘法]
攻撃用法：標準アクション 近接・接触 1 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+11 対 反応
ヒット：2d6+10 ダメージ（クリティカル時 22 ダメージ+2d10）目標は使用者の次ターン未まで幻惑状態となる。
移動用法：移動アクション 使用者
効果：使用者は 2 マスのシフトを行う。このシフトの最中に使用者がこのターンにヒットを与えた敵から離れることになった場合、使用者はその敵を自分の空けたマスへと 1 マス横滑りさすことができる。

■ハーモニアス・ディシプリン / 調和の訓戒 モンク/クラス特徴
[遭遇毎] [サイオニック]
マイナー・アクション 使用者
効果：使用者は一時 HP3 を得る。使用者が一時的 HP を有しなくなった時点で、使用者は次ターン未までに行う次の近接攻撃のダメージロールに +3 ボーナスを得る。

■リープ of ヘヴンズ / 天足の法 モンク/クラス特徴
[遭遇毎] [サイオニック]
移動アクション 使用者
効果：使用者は+10 パワーボーナスを得て、跳躍のための 運動 判定を 1 回行う。使用者は助走を行っている者と見なされる。

■グラスピング・タイド / 飛豹翻転拳 モンク/クラス特徴
[一日毎] [サイオニック]、[装具]
標準アクション 近接・1 マス
効果：使用者は 6 マスのシフトを行う。このシフトによる移動の間に接触した敵にそれぞれ 1 回ずつ、以下の攻撃を行う。
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+11 対 反応
ヒット：3d8+10 ダメージ（クリティカル時 38 ダメージ+2d10）
ミス：半減ダメージ

■ワン・ハンドレッド・リーヴス / 百葉風舞 モンク/クラス特徴
[一日毎] [サイオニック]、[装具]、[闘法]
標準アクション 近接範囲・噴射 3
目標：範囲内のクリーチャーすべて
攻撃：+11 対 反応
ヒット：3d8+10 ダメージ（クリティカル時 34 ダメージ+2d10）使用者は目標を 2 マス押しやる。
ミス：半減ダメージ、使用者は目標を 1 マス押しやる。
効果：使用者は次ターン終了時まで、射程内にいるクリーチャーを追加でフラリー of ブロウズの目標にできる。

アイテム
スタッフ[+2、ルーイン] (Lv8 武器/装具)

アイテム・スロット：武器/装具(スタッフ)

強化：+2

クリティカル：+2d10 ダメージ。

特性：ダメージに+2 アイテムボーナス。

ローブ of アイズ[+2] (Lv7 鎧)

アイテム・スロット：鎧(クロス)

強化：AC+2

特性：使用者は盲目にならない。知覚判定+2。

アミュレット of プロテクション (Lv6 護符)

アイテム・スロット：首

強化：頑健、反応、および意志+2

キャット・ステップブーツ (Lv2 靴)

アイテム・スロット：足

特性：軽業+1、使用者はマイナーアクションで起き上がれる。

■ゴーグルズ・オヴ・オーラ・サイト (Lv5 眼鏡)

アイテム・スロット：頭部

治療 判定に+2のアイテム・ボーナス。

パワー([遭遇毎])：マイナー・アクション。使用者から 10 マス以内の目標を 1 体選ぶ。使用者は目標の現在のヒット・ポイントおよび最大ヒット・ポイントの値、目標に[毒]や[病気]が作用しているかどうか、また目標が何らかの[毒]や[病気]を与える能力を有しているかどうかを知ることができる。

■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。

このキャラクターは二次的な役割は制御役です。前線で雑魚をまとめて始末し、強敵に状態異常を与えて戦場を制御することができます。

■このキャラクターの特色と運用

あなたは戦場を激しく跳び回って、敵を杖で叩きのめす植物人間ワイルデンの拳士です。

あなたは撃破役にもかかわらず、かなり制御役よりの能力を身につけています。パワーには範囲を攻撃できるものを多く含んでいる上に、モンクの特徴である“連打”能力は目標にダメージを与えたついでに隣接する雑魚を始末できます。更に攻撃パワーの多くが状態以上を与えることを可能にします。

また、あなたは飛行能力を得ることができる“ライジング・ストームズ”を初めとした[闘法]パワーを用いることで、高い機動力を得ることができます。これらの能力を用いて、敵後衛を近接戦に持ち込むことで、敵のペースを突き崩すことができます。

一方、スタッフ of ルーインなどで補っているものの、あなたの敵単体に与えるダメージは撃破役として高くありません。戦闘の際には、真っ先に敵陣に跳び込んで戦場を制圧し、敵の手番が来る前に味方の追撃で始末して貰うなど、タイミングを見計らうことが重要となります。

あなたの技能は、戦闘中でもそれ以外の局面でも役に立つものが揃っています。戦闘中の移動には 運動 や 軽業 が、様々な危険を察知するには 知覚 が有用ですし、盗賊 は罠への対処に必須の技能です。

また、装備しているアイテムの機能は、“特性”や“遭遇毎”ばかりですので、戦闘中は惜しみなく活用していくべきです。特にゴーグルズ・オヴ・オーラ・サイトは、敵の最大 HP を明らかにすることで、戦闘の計算を立てやすくなる便利なアイテムです。