

PC名: **スパイクス** 属性: 無属性
(シャダーカイトのスカウト)

クラス: レンジャー(スカウト) Lv: 10
種族: シャダーカイ 性別: 男 年齢:

ヒットポイント / 回復力									
最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6
74	37	19		9	10				
ダメージ:									

移動速度			
通常	疾走		
6マス	8マス		
基本	防具	アイテム	その他
6			

イニシアチブ				
合計	【敏】	Lv補正	特技	その他
+12	5	5	2	

防御値									
10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他	
25	AC	15	5		3		2		

能力値			
筋力	11	+0	+5
11			
耐久力	17	+3	+8
15	2		
敏捷力	20	+5	+10
16	2	2	
知力	10	+0	+5
8	2		
判断力	14	+2	+7
14			
魅力	10	+0	+5
10			

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
22	頑健	15	3	1	1	2		
10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
23	反応	15	5		1	2	0	
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
19	意志	15	2			2		

アクションポイント	0	1	2	3	4
-----------	---	---	---	---	---

技能名	ボーナス	能力判定値	習得	防具	種族	その他
威圧	+5	【魅】	5	なし		
運動	+9	【筋】	5	-1		
隠密	+13	【敏】	10	-1	2	2
軽業	+17	【敏】	10	5	-1	2
看破	+7	【判】	7	なし		
交渉	+5	【魅】	5	なし		
持久力	+7	【耐】	8	-1		
事情通	+5	【魅】	5	なし		
自然	+7	【判】	7	なし		
宗教	+5	【知】	5	なし		
知覚	+13	【判】	7	5	なし	1
地下探検	+12	【判】	7	5	なし	
治療	+7	【判】	7	なし		
盗賊	+16	【敏】	10	5	-1	2
はったり	+5	【魅】	5	なし		
魔法学	+5	【知】	5	なし		
歴史	+5	【知】	5	なし		
知覚	受動	知覚	23	受動	看破	17

特技
(マルチクラス: スパイクチェーン訓練)、(軽刀剣類練達)、(武器熟練: 軽刀剣類)、(強打)、(早抜き)、(二刀流)

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、[深淵]語 技能ボーナス: 隠密&軽業+2 シャドウ起源: 起源に関わる効果に関して、シャドウ扱い。 冬の眷属: 頑健防御+1、死亡および気絶状態に対するセーブ+2種族。 シャドウ・ジョイント: 同名のパワーを得る。

基本クラスの特徴
役割: 撃破役 パワー源: 武勇&原始 防御値ボーナス: 頑健+1、反応+1 防具習熟: クロス、レザー、ハイド

武器習熟: 単純近接、軍用近接、単純遠隔、軍用遠隔
武器装具:
クラス技能: 自然or地下探検に加えて、運動、隠密、軽業、持久力、知覚、治療から4つ 二刀流スタイル(瞬速剣体得): 主武器で無い手で軽刀剣類使用時に[武器]命中+1 攻撃の妙技: 近接基礎攻撃の際に、[敏捷]を参照できる。 自然の相貌: 該当する[構え]パワーを修得する。 荒野の生存術: 該当する能力を得る。 デュアル・ウェポン・ストライク、パワー・ストライク: 同名のパワーを得る。

背景ルール
犯罪者: 盗賊 をクラス技能にする。

近接基礎攻撃				
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
スパイクチェーン	2マス	+18	2d4+12	優位時ダメージ+1
上記、強打時	2マス	+16	2d4+15	優位時ダメージ+1
レイピア[+3](変形)	1マス	+17	1d8+11	優位時ダメージ+1

遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ダガー[+3](変形)	5/10マス	+17	1d4+9	優位時ダメージ+1

パワーリスト				
名称	習得	アクション	回数	
デュアル・ウェポン・アタック	クラス	フリー	無限	
アспектof theチャージング・ラム	クラス	マイナー	無限	
アспектof theラーキング・スパイダー	クラス	マイナー	無限	
アспектof リーガル・ライオン	クラス	マイナー	無限	

パワー・ストライク	クラス	-	遭遇	□□
-----------	-----	---	----	----

シャドウ・ジョイント(DMC)	種族	移動	遭遇	□
インヴィゴレイティング・ストライド	クラス2	移動	遭遇	□
リアクティブ・シフト	クラス5	即応・対応	遭遇	□
ウィーヴ・スルー・theフレイ	クラス6	即応・割込	遭遇	□
アジャイル・エスケープ	クラス10	即応・割込	遭遇	□

4200	装備品
1	武器: スパイク・チェーン[+3,ダイナミック](11Lv,AV)、ダガー
	防具: ハイド・アーマー[+2,デスカット](10Lv,PHB)
1800	腕: アイアンアームバンドofパワー[+2](6Lv,PHB)
520	脚: アクロバットブーツ(2Lv,PHB)
820	手: ガントレットofブラッド[+2](4Lv,AV2)
360	頭: ヘッドバンドofパーセプション(1Lv,AV)
	首: クロークofトランスロケーション[+2](9Lv,PHB)
	指輪:
520	腰: ベルトofヴィゴー(2Lv,PHB)
	装具:
172	その他: 登はん用具、盗賊用具、パーセプションofヒーリングx3
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
4,193	陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋、盗賊道具
7	所持金: 7 gp,

特技
《軽刀剣練達》：軽刀剣類での[武器]攻撃ロール+1 特技(計算済)。軽刀剣を用いているとき、自分に対して**戦術的優位を与えているクリーチャーに対し、[武器]攻撃でのダメージ・ロール+1。**
《強打》：命中を-2 することで、代わりに両手武器のダメージを+3、片手武器のダメージを+2 できる。
《早抜き》：イニシアチブ+2(適用済み)。アイテムをその使用アクションの一部として抜くことができる。

種族特徴
シャドウ起源：起源に関する効果として、シャドウ起源とする。
冬の眷属：頑健防御値+1(適用済み)。死亡および気絶状態へのセーブ+2。

クラス特徴
二刀流スタイル(瞬速剣体得)：主武器で無い方の手で軽刀剣類を使用している間、全ての[武器]攻撃ロール+1(適用済み)。
攻撃の妙技：近接基礎攻撃を行う際に攻撃ロールとダメージ・ロールに【筋力】修正値でなく【敏捷力】修正値を用いることができる(適用済み)。
荒野の生存術：
・奇襲練達：君が 隠密 判定を行うとき、君から 10 マス以内にいる全ての味方は、君の次のターン終了時までの間、次に行う 隠密 判定に+2 のボーナスを得る。
・警戒怠りなき休息：大休憩をとっている間、君と味方は全員、眠っていることによる 知覚 判定に対する-5 ペナルティを受けない。
・荒野の追跡者：小休憩の間に周辺の地域を調査するための 知覚 判定を行える。この地域は一边が 10 マスまでの大きさの範囲。判定に成功したのなら、過去 24 時間以内にその範囲を通過したクリーチャーの数、いつ、どこから入り、どこから出て行ったかを知ることができる。
・山の案内人：君が登はんのための 運動 判定に成功したのなら、遭遇の終了までの間、味方が君と同じ登はんを行う際に、その難易度を 2 減少させる。この利益を得られるのは、君の登はんを見ていた味方のみ。

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 1 (スパイク・チェーン[+3、ダイナミック]主武器側)
[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：+18 対 AC
ヒット：2d4+12 ダメージ (クリティカル時 20+3d6)
強打時： +16 対 AC → 2d4+15(クリティカル時 23+3d6)

近接基礎攻撃 2 (レイピア[+3]、逆手武器無し)
[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：+17 対 AC
ヒット：1d8+11 ダメージ (クリティカル時 19+3d6)

遠隔基礎攻撃(ダガー[+3]、逆手武器無し)
[無限回] [武器]
標準アクション 遠隔・武器 (5/10 マス)
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+17 対 AC
ヒット：1d4+11 ダメージ (クリティカル時 19+3d6)

デュアル・ウェポン・アタック/二刀連撃 スカウト/攻撃
(スパイク・チェーン[+3]の逆手側)
[無限回](特殊) [武勇]、[武器]
フリー・アクション 近接・武器 (1 マス)
必要条件：使用者は近接武器二つを使用していなければいけない。
トリガー：使用者が自分のターンに近接基礎攻撃をヒットさせる。
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+18 対 AC
ヒット：2d4+14 ダメージ (クリティカル時 22+3d6)
強打時： +16 対 AC → 2d4+16(クリティカル時 24+3d6)

アспект of the チャージング・ラム/突撃する雄羊の相 Rn/汎用
[無限回] [原始]、[構え]
マイナー・アクション 使用者
効果：使用者は“突撃する雄羊”の構えを取る。構えが終了するまでの間、使用者は以下の利益を得る。
使用者は突撃中の機会攻撃を誘発しない。
使用者は突撃攻撃をヒットさせた場合に、目標を伏せ状態にできる。
使用者は突撃攻撃のダメージロールに+2 のパワー・ボーナスを得る。

アспект of the ラーキング・スパイダー/隠れ潜む蜘蛛の相 Rn/汎用
[無限回] [原始]、[構え]
マイナー・アクション 使用者
効果：使用者は“群狼”の構えを取る。構えが終了するまでの間、使用者は以下の利益を得る。
使用者は隠密判定に+2 のボーナス。
使用者は登はんのための 運動 判定に+5 のパワー・ボーナスを得る。
使用者が敵に対して戦術的優位を得ている間、使用者はその敵に対するダメージ・ロールに+2 のパワー・ボーナス。

アспект of the リーガル・ライオン/荘厳なる獅子の相 Rn/汎用
[無限回] [原始]、[構え]
マイナー・アクション 使用者
効果：使用者は“草原なる獅子”の構えを取る。構えが終了するまでの間、使用者は以下の利益を得る。
使用者は大型以上のサイズ分類の敵に対して基礎攻撃を行う際、攻撃ロールに+2 パワー・ボーナス。
使用者は大型以上のサイズ分類の敵空の攻撃に対してすべての防御値に+2 パワー・ボーナス。

■■パワーストライク /強撃 スカウト/攻撃
[遭遇毎] [武勇]、[武器]
アクション不要 使用者
トリガー：使用者が武器を使用した近接基礎攻撃を敵 1 体にヒットさせる。
効果：その敵はトリガーになった攻撃から+2d4(スパイク・チェーン使用時)/+1d8(レイピア使用時)の追加ダメージを受ける。

■シャドウ・ジョーント /飛影 シャダーカイ/汎用
[遭遇毎] [瞬間移動]
移動アクション 使用者
効果：使用者は 3 マスまでの瞬間移動をし、次の自分のターン開始時まで非物質的になる。

■インヴィゴレイトイング・ストライド/活力をもたらす歩み Rn/汎用 2
[遭遇毎] [武勇]、[回復]
移動アクション 使用者
効果：使用者は 2 マスまでシフトできる。これはいかなる敵にも隣接していない状況で終えなければならない。使用者は自分の底力を使える。

■リアクティブ・シフト/即応待避 Rn/汎用 5
[遭遇毎] [武勇]
即応・対応 使用者
トリガー：使用者がみることができる敵が、使用者に隣接するマスで自分のターンを終了する。
効果：使用者は 2 マスシフトする。

■ウィーブ・スルー・the フレイ/混戦を縫い進む Rn/汎用 6
[遭遇毎] [武勇]
即応・割込 使用者
トリガー：1 体の敵が使用者に隣接するマスへ移動する。
効果：使用者は 2 マスシフトする。

■アジャイル・エスケープ/決して止まらず Rn/汎用 10
[遭遇毎] [武勇]
即応・割込 使用者
トリガー：使用者が、使用者を動けない状態、減速状態、幻惑状態、拘束状態にする様な攻撃のヒットを受ける。
効果：使用者はトリガーを発生させた攻撃に対するすべての防御値に+4 のボーナスを得る。

アイテム

スパイクト・チェイン[+3,ダイナミック] (Lv11 武器)

アイテム・スロット：武器(スパイクトチェイン)

強化：攻撃ロールとダメージ・ロール+3

クリティカル：+3d6 ダメージ。

特性：この武器は双頭の間合い武器である。

パワー([無限回])：マイナー・アクション。武器をあらゆる近接武器に変更することができる。これは遭遇の終了までか、使用者がマイナー・アクションを費やして元に戻すまで継続する。

■ハイド・アーマー[+2,デスカット] (Lv10 鎧)

アイテム・スロット：鎧(ハイド・アーマー)

強化：AC+2

特性：[毒]に対する抵抗 5、および[死霊]に対する抵抗 5。

パワー([1 日毎] [死霊])：即応・対応。敵が使用者に対して近接攻撃をヒットさせたときにこのパワーを至要できる。その敵に 1d10+5[死霊]ダメージを与える。

■クローク of トランスロケーション「+2」 (Lv9 外套)

アイテム・スロット：首；強化：頑健、反応、および意志+2

特性：使用者が 1 回の[瞬間移動]パワーを使用した際、使用者は次のターン末まで、AC と反応防御値に+2 のボーナスを得る。

パワー([1 日毎])：マイナー・アクション。使用者はこの遭遇で使用した[瞬間移動]の遭遇毎パワー 1 つの使用回数を回復する。

ヘッドバンド of パーセプション (Lv1 額冠)

アイテム・スロット：頭部

特性：知覚 に+1 アイテム・ボーナス。

アイアンアームバンズ of パワー (Lv6 腕甲)

アイテム・スロット：腕部

特性：近接攻撃のダメージ・ロールに+2 アイテム・ボーナス(計算済)。

ガントレッツ of ブラッド (Lv4 手袋)

アイテム・スロット：両手

特性：使用者は重傷の目標へのダメージ・ロールに+2 ボーナスを得る。

■アクロバット・ブーツ (Lv2 長靴)

アイテム・スロット：脚部

特性：軽業 判定に+1 のアイテムボーナス。

パワー([無限回])：マイナー・アクション。伏せ状態から立ち上がる。

ベルト of ヴィゴー (Lv2 ベルト)

アイテム・スロット：腰

特性：使用者の回復力値+1(計算済み)。

■■■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。

■キャラクターの特色と運用

君は両手に持った棘付きの鎖を素早く振り回して、敵を切り刻む影の世界の住人です。

あなたはスパイクトチェインの一端の攻撃を命中させることで、もう一方の端で追撃でき、この連撃によって大きなダメージを与えることができます。

また、攻撃の前に適切な「構え」をとることや、命中時に用いることができる「パワー・ストライク」とによって、ダメージを更に大きくすることができます。味方から命中のボーナスを得ているときなど、状況に応じて、《強打》を活用して大ダメージを狙いましょう。

あなたの技能は、冒険で役に立つものが揃っています。様々な危険を察知できる 知覚 や戦闘中の移動に役立つ 運動 と 軽業、は特に有用です。 盗賊 は仕掛けられた罠に対処できる数少ない手段です。これらを「荒野の生存術」と組み合わせることで、より有効に活用することができます。