

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 5マス	疾走 7マス
35	17	8		9	10	11						基本 6	防具 -1
ダメージ:										アイテム	その他		

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
+3	2	1			19	AC	11	0			7	0	1	
					重装									
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		18	11	4	1	2		0			
16	2				18	頑健								
耐久力					14	反応	11	2	1		0	0		
14					14									
敏捷力					14									
14					12	意志	11	0	1		0			
知力					10									
10														
判断力					11									
11														
魅力					10									
10														

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	+1	【魅】	1	なし		
運動	+10	【筋】	5	0		
隠密	+3	【敏】	3	0		
軽業	+3	【敏】	3	0		
看破	+1	【判】	1	なし		
交渉	+1	【魅】	1	なし		
持久力	+8	【耐】	3	5	0	
事情通	+6	【魅】	1	5	なし	
自然	+1	【判】	1	なし		
宗教	+1	【知】	1	なし		
知覚	+1	【判】	1	なし		
地下探検	+1	【判】	1	なし		
治療	+6	【判】	1	5	なし	
盗賊	+3	【敏】	3	0		
はったり	+1	【魅】	1	なし		
魔法学	+1	【知】	1	なし		
歴史	+1	【知】	1	なし		
知覚						

特技
《上級武器習熟:フルブレード》、《武器熟練:重刀剣》、《武器練達:重刀剣類》

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。 ヒロイック・エフォート: 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 防御値ボーナス: 頑健+2 防具習熟: クロース、レザー、ハイド、チェインメール、スケイル 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 武器の才:[武器]攻撃ロールに+1(計算済)。 英雄級スレイヤー:[武器]ダメージに敏捷ボーナスを加える(計算済) ファイターの構え: 無限回パワーとして、様々な構えを修得する。

背景ルール

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

近接基礎攻撃				
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
フルブレード[+1]	1マス	+11	1d12+10	高クリティカル

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マス	+8	1d6+6	

パワーリスト			
名称	習得	アクション	回数
バトル・ラス	クラス	マイナー	無限
バーサカーズ・チャージ	クラス	マイナー	無限
ヒロイック・エフォート	種族	-	遭遇
パワー・ストライク	クラス	-	遭遇
マイナー・リザーブジャンス	クラス	マイナー	遭遇

装備品	
武器:	フルブレード[+1,ヴァンガード](3Lv)、ジャベリン
防具:	スケイルメール[+1](1Lv)
腕	ブレイサーズofマイティ・ストライキング(2Lv)
脚	
手	
頭	
首	
指輪	
腰	
予備装具、他	
その他	ポーションofヒーリングx2
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:	255 gp,

特技

《上級武器習熟：フルブレード》：該当する武器に習熟する。
《武器熟練：重刀剣類》：該当武器類でのダメージ+1 特技（適用済）。
《重刀剣練達》：該当武器類での攻撃+1 特技（適用済）。重刀剣を使用している間、機会攻撃に対するすべての防御値+2。

クラス特徴

英雄級スレイヤー：[武器] 攻撃のダメージロールに敏捷力ボーナスを追加する（計算済み）。
武器のオ：[武器] 攻撃ロールに+1 のボーナス。
ファイターの構え：無限回パワーとして、様々な構えを修得する。

底力

■底力

[遭遇毎]

標準アクション 使用者

効果：回復を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。

武器の特性

高クリティカル：フルブレードによる攻撃がクリティカルした場合、+1d12 の追加ダメージがある（記載済み）。

パワー

近接基礎攻撃（フルブレード[+1、ヴァンガード]）

[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：+11 対 AC

ヒット：1d12+10 ダメージ（クリティカル時 22+1d12+1d8）。

遠隔基礎攻撃（ジャベリン）

[無限回] ◆[装具]、[秘術]、[火]

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：+8 対 AC

ヒット：1d6+6 ダメージ（クリティカル時 12）。

以下、特記していないのはフルブレード使用時

バトル・ラス/怒りの猛攻

ファイター/汎用

[無限回] ◆[武勇]、[構え]

マイナー・アクション 使用者

効果：使用者は“怒りの猛攻”の構えを取る。構えが終了するまでの間、使用者は武器を用いた基礎攻撃のダメージ・ロールに+2 のボーナスを得る。

・通常攻撃時： +11 対 AC → 1d12+12 ダメージ。

・突撃時： +12 対 AC → 1d12+1d8+12 ダメージ。

パーサーカーズ・チャージ/狂戦士の突撃

ファイター/汎用

[無限回] ◆[武勇]、[構え]

マイナー・アクション 使用者

効果：使用者は“狂戦士の突撃”の構えを取る。構えが終了するまでの間、突撃の際の移動速度に+2 のパワー・ボーナスを得、さらに突撃の際の攻撃ロールに+2 パワー・ボーナスを得る。

・通常攻撃時： +11 対 AC → 1d12+10 ダメージ。

・突撃時： +14 対 AC → 1d12+1d8+10 ダメージ。

■パワーストライク /強撃

ファイター/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+1d12（フルブレード使用時）の追加ダメージを受ける。

■ヒロイック・エフォート /英雄的奮闘

種族パワー/汎用

[遭遇毎] ◆

アクション不要 使用者

トリガー：使用者が1 回の攻撃か、1 回のセーヴィングスローにミスする。

効果：トリガーとなったロールに+4 種族ボーナスを得る。

■マイナーリサージェンス /元氣復活

ファイター/汎用 2

[遭遇毎] ◆[武勇]

マイナー・アクション 使用者

必要条件：使用者が重傷であること

効果：5 点の一時 hp を得る。

アイテム

■フルブレード[+1、ヴァンガード]

(Lv3 武器)

アイテム・スロット：武器（フルブレード）

強化：攻撃ロールとダメージロール+1

クリティカル：+1d8 ダメージ。

特性：突撃時追加ダメージ+1d8（左記の[構え]パワー欄に記載）

パワー（[一日毎]◆）：マイナー・アクション。突撃攻撃を行う直前に、このパワーを使用できる。突撃がヒットした場合、使用者から 10 マス以内の味方は次の使用者のターン開始時まで攻撃ロール+1 のボーナス。

プレイサーズ 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）。

■■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。

■このキャラクターの特色と運用

あなたは大剣を力任せに振り回して敵に切り込んでいく、人間の戦士です。

あなたの攻撃は安定して高いダメージを出すことができますが、特に“突撃”で大ダメージを出すことができます。

突撃をするときと足を止めて戦うときで、“構え”を適切に切り替えることと、機を見て“パワー・アタック”を用いることで、さらに有効にダメージを与えることができます。

撃破役としては例外的に高い hp と回復回数を持つあなたは、常に戦闘の中心として戦場の真ん中で戦い続けることができます。

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。

