

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 8マス	疾走 10マス
40	20	10	8	10	11	12	13	14	15	16		基本 7	防具 アイテム その他 1
ダメージ:										要修正			

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	
+10	4	2	4		20	AC	12	4			3		1	
能力値														
	能力値	能力修正値	能力判定値		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	10	+0	+2		14	頑健	12	1		1				
耐久力	13	+1	+3											
敏捷力	18	+4	+6		18	反応	12	4	1	1	0			
知力	10	+0	+2											
判断力	20	+5	+7		19	意志	12	5	1	1				
魅力	8	-1	+1											
					アクションポイント									
										0	1	2	3	4

種族的特徴

サイズ: 中型

移動速度: 7マス

視覚: 夜目

言語: 共通語、エルフ語

技能ボーナス: 自然と知覚

フェイ起源、エルフ流武器習熟

集団警戒: 5マス以内のエルフでない味方は〈知覚〉に+1種族。

荒れ地渡り: シフトを行う際に移動困難な地形を無視できる。

エルヴン・アキュラシイ: 同名の遭遇毎パワーを得る。

クラス特徴

役割: 制御役

パワー源: 原始

防御値ボーナス: 反応+1, 意志+1

防具習熟: クロース、レザー、ハイド

武器習熟: 単純近接、単純遠隔

武器装具: スタッフ、トーテム

クラス技能: 自然に加えて、運動、看破、交渉、持久力、知覚、治療、魔法学、歴史から3つ

儀式修得者: 同名のボーナス特技と、儀式を得ることができる。

原始の相(捕食獣): 重装鎧を着用していないとき、移動速度に+1。

自然の均衡: [野獣形態]とそうでないものを含む3種の無限回パワーを得る。

ワイルドシェイプ: 身体の形態を変化させて[野獣形態]へ変化できる。

背景ルール

都会出身: 〈盗賊〉を習熟可能

6 14		7 15		8 16	
要修正					

防御値							
能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
4				3		1	

能力修正値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
1				1			

能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
4		1		1	0		

能力修正値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
5		1		1			

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
スタッフ+1	1マス	+5	1d6+1	
サヴェジ・レンド	1マス	+9対反応	1d8+8	[野獣形態]時のみ

遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他

パワーリスト				
名称	習得	アクション	回数	
サヴェジ・レンド	クラス	標準	無限	
ストーム・スパイク	クラス	標準	無限	
チル・ウィンド	クラス	標準	無限	
ワイルド・シェイプ	クラス	マイナー	無限	
エルヴン・アキュラシィ	種族	フリー	遭遇□	
ダーティング・バイト	クラス	標準	遭遇□	
プレデタリーズ・フラリー	クラス	標準	遭遇□	
フリート・パースト	クラス	マイナー	一日□	
サヴェジ・フレンジー	クラス	標準	一日□	

特技リスト	
《装具練達: スタッフ》	選択した装具を用いたパワーの攻撃ロールに+1
《探知のマーク》	
《イニシアチブ強化》	イニシアチブ判定に+4(反映済)
《儀式修得者》	儀式を修得して執行できる。

装備品	
武器:	スタッフ[+1,アースルート(3Lv宝物庫)]
防具:	ハイド・アーマー[+1,プレデター・アーマー(Lv3、PHB2)]
腕	
脚	
手	バークラズ・グラブズ (1Lv、PHB)
頭	
首	ブローチ・オヴ・シールドイング+1(3Lv宝物庫)
指輪	
腰	
装具	
その他	儀式書、レシディウム(45gp)
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:	0 gp,

クラス特徴
原始の捕食獣 ：重装鎧を着用していないとき、移動速度に+1(反映済)。 ワイルドシェイプ ：無限回パワーとして「ワイルドシェイプ」を獲得し、これによって「 野獣形態 」を取ることができる。習得している「 野獣形態 」パワーは、野獣形態を取っているときにしか使えない。 儀式修得者 ：《儀式修得者》を習得し、儀式を幾つか習得している。一日に一回、構成要素の消費無しでアニマル・メッセンジャーを使用できる。 特殊な処理をする特技 ：なし

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
ワイルド・シェイプ /自然の化身 クラス特徴
【無限回】◆[原始]、[変身] マイナー・アクション(特殊) 使用者 効果 ：使用者は人型形態から野獣形態に変身する。あるいは逆に野獣形態から人型形態に戻る。野獣形態から人型形態に戻る際、使用者は1マスシフトする。使用者は野獣形態でいる間、攻撃パワーと汎用パワーと特技パワーのうち「 野獣形態 」を持たないものを使用できないが、そういったパワーを維持できる。 使用者はワイルドシェイプを使用して野獣形態になるたびに、特定の一つの形態を選ぶ。この野獣形態は使用者と同じサイズ分類の、“自然”起源または“フェイ”起源の野獣に似た姿であり、特記無き限りこの変身によってゲーム上のデータや移動モードが変身することはない。使用者の装備品は野獣形態の一部になるが、手に持っていた 全てのアイテム (使用者が使用できる装具は除く)は地面に落ちる。使用者は野獣形態になった後も 装備していたアイテムの利益を受け続ける 。 使用者は装備中の魔法アイテムのおよび「魔法の装具の特性パワー」を使用できるが、魔法の武器および“その他の魔法のアイテム”の特性やパワーを使用することはできない。使用者の野獣形態の一部になっている。装備品は外すことができない。何らかの入れ物が使用者の野獣形態の一部になっているなら、その中のアイテムを取り出せない。 特殊 ：このパワーは1ラウンドに1回しか使用できない。

近接基礎攻撃 1(スタッフ[+1, アースルート])
【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 ：+5 対 AC ヒット ：1d6+1 ダメージ(クリティカル時7ダメージ)

近接基礎攻撃 2：サヴェジ・レンド/猛烈な掻きむしり クラス特徴
【無限回】◆[原始]、[装具]、【野獣形態】 標準アクション 近接・接触 目標 ：クリーチャー1体 攻撃 ：+9 対“反応” ヒット ：1d8+6 ダメージ(クリティカル時14ダメージ)。目標は次の使用者のターン終了時まで動けない状態となる。

ストーム・スパイク /刺し貫く稲妻 ドルイド/クラス特徴
【無限回】◆[原始]、[装具]、[電撃] 標準アクション 遠隔・10マス 目標 ：クリーチャー1体 攻撃 ：+9 対“反応” ヒット ：1d8+8[電撃]ダメージ(クリティカル時16+1d10ダメージ)。目標が目標自身の次ターンにおいて2マス以上移動しなかったなら、目標は5点の[電撃]ダメージを受ける。

チル・ウィンド /寒風 ドルイド/クラス特徴
【無限回】◆[原始]、[装具]、[冷氣] 標準アクション 遠隔・爆発1マス・10マス以内 目標 ：爆発の範囲内のクリーチャーすべて 攻撃 ：+9 対“頑健” ヒット ：1d6+1[冷氣]ダメージ(クリティカル時9+1d10ダメージ)。使用者は目標を1マス横滑りさせる。

■エルヴン・アキュラシイ /エルフの正確さ エルフ/種族特徴
【遭遇毎】 フリー・アクション 使用者 トリガー ：使用者に対する1回の攻撃がヒットする。 効果 ：1回の攻撃を再ロール。出目に関わらず、2回目の結果を適用する。 ■ダーティング・バイト /矢のことき噛み付き ドルイド/クラス特徴 【遭遇毎】◆[原始]、[装具]、【野獣形態】 標準アクション 近接・接触 目標 ：クリーチャー1体または2体 攻撃 ：+9 対“反応” ヒット ：1d10+8 ダメージ(クリティカル時18+1d10ダメージ)。少なくとも1回の攻撃がヒットしたら、使用者は4マスシフトできる。

■プレデタリーズ・フラリー /捕食獣の連打 ドルイド/クラス特徴
【遭遇毎】◆[原始]、[装具]、【野獣形態】 標準アクション 近接・接触 1次目標 ：クリーチャー1体 1次攻撃 ：+8 対“反応” ヒット ：1d6+8 ダメージ(クリティカル時14+1d10ダメージ)。1次目標は使用者の次ターン末まで、幻惑状態となる。 効果 ：使用者は4マスシフトし、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 ：+8 対“反応” ヒット ：1d6+8 ダメージ(クリティカル時14+1d10ダメージ)。2次目標は使用者の次ターン末まで、幻惑状態となる。

■フリート・バースト /駿足 ドルイド/クラス特徴
【一日毎】◆[原始]、【野獣状態】 マイナー・アクション 使用者 効果 ：この遭遇の終了まで、使用者は野獣形態でいる間に限り移動速度に+4ボーナスを得る。 ■サヴェジ・フレンジー /野生の狂乱 ドルイド/クラス特徴 【一日毎】◆[原始]、[装具]、【野獣形態】 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 ：+9 対“反応” ヒット ：1d6+8 ダメージ。目標は幻惑状態かつ減速状態(セーブ・終了)。 ミス ：半減ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで減速状態となる。

アイテム
スタッフ[+1, アースルート] (Lv3 スタッフ{宝物庫})
アイテム・スロット ：装具(スタッフ) 強化 ：攻撃ロールとダメージロール+1 クリティカル ：目標は次の使用者のターン終了時まで、拘束状態になる。 特性 ：この装具を用いた使用者の攻撃1回によって動けない状態、減速状態、拘束状態あるいは石化状態になった目標すべては、その状態に対して行なう最初のセーヴィング・スローに-2のペナルティを被る。

■ハイド・アーマー[+1, プレデター] (Lv3 鎧)
アイテム・スロット ：鎧(ハイド・アーマー) 強化 ：AC+1 特性 ：野獣状態でいる間、使用者は頑健防御値と意志防御値に+1のアイテム・ボーナスを得る。 パワー(【一日毎】) ：即応・対応。トリガー：使用者に隣接する敵がシフトする。 効果 ：使用者の次のターンの終了時まで、使用者はトリガーを発生させた敵に対する攻撃ロール及びダメージ・ロールに+1ボーナスを得る。

■ブローチ・オヴ・シールドイング (Lv3 ブローチ)
アイテム・スロット ：首 強化 ：頑健、反応、および意志+1 特性 ：[力場]に対する抵抗10を得る。 パワー(【一日毎】) ：即応・割込。使用者に遠隔範囲、近接範囲、あるいは遠隔攻撃がヒットした場合にこのパワーを使用する。その攻撃に対して、すべてのダメージに対する抵抗10を得る。 ■バグラーズ・グラブズ (Lv1 手袋) アイテム・スロット ：両手 特性 ：〈盗賊〉判定に+1のアイテムボーナス。 備考(詳細はPHB参照)

アニマル・メッセンジャー(1Lv,構成要素費10gp,執行10分)：相手の名前と居場所を告げることで、超小型の野獣が75文字以内の伝言を届ける。
 クリエイト・キャンプサイト(1Lv,構成要素費15gp,執行10分)：半径5マスの範囲に野営地を設営する。執行者の<自然>判定結果に等しい難易度の<知覚>判定に成功しないと気付かない。持続時間：8時間
 イーヴズドロップァーズ・フォイル(4Lv,構成要素費用80gp,執行10分)：近接範囲・爆発3までのエリアを盗み聞きから守る。
 スクライ・トラップ(20Lv,構成要素費用5000Gp,執行30分)：
 パニッシュ・イリュージョン(11Lv,構成要素費用720Gp,執行1時間)：
 ウォーター・ウォーク(2Lv,構成要素費用20Gp,執行10分)：

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制御役です。 ■制御役としての特色と運用 人と獣の姿を自在に切り替えて、敵を攪乱する呪術師です。

■都会育ちのエルフ
 都会のスラムで育った為、都会の閉塞感に嫌気がさして、自然を追い求めるようになった。