

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	7	8
49	24	12		9	10	11	12	13	14	15	16
ダメージ:											

クラス特徴
卓越の戦士 ：機会攻撃のロールに+3（ヘルムとの合計で+4）のボーナス。 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、 <u>機会攻撃のヒットした敵はその場で移動を終了する</u> 。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、 <u>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</u> 。

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(ダガー[+1、フレイムバースト])
〔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：+12 対AC ヒット：1d4+7 ダメージ(クリティカル時 11+1d6[火]ダメージ)

遠隔基礎攻撃(ダガー[+1、フレイムバースト])
〔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：+9 対AC ヒット：1d4+2 ダメージ(クリティカル時 6+1d6 ダメージ)

以下降の記載は全て武器としてダガーを使用時。
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：1d4+5 ダメージ(クリティカル時 9+1d6[火]ダメージ)。使用者に隣接している別の敵1体は4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：1d4+5 ダメージ(クリティカル時 9+1d6[火]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。

■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：1d4+5 ダメージ(クリティカル時 9+1d6[火]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：1d4+5 ダメージ(クリティカル時 9+1d6[火]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：+12 対AC ヒット：1d4+5 ダメージ(クリティカル時 9+1d6[火]ダメージ)。

■ロングトウス・シフティング
シフター/種族特徴
〔遭遇毎〕◆〔回復〕 マイナー・アクション 使用者 必要条件：このパワーは重傷時のみ使用できる。 効果：この遭遇が終了するまで、使用者はダメージロールに+2のボーナスを得る。さらに、使用者は重傷である限り“再生2”を得る。

■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：2d4+5 ダメージ(クリティカル時 13+1d6[炎]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。

■アンストッパブル / 決して倒れず
ファイター/クラス特徴
〔一日毎〕◆〔武勇〕 マイナー・アクション 使用者 効果：使用者は（2d6+3）に等しい一時的hpを得る。

アイテム
■ダガー[+1、フレイムバースト]
(Lv3 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：6+1d6[火]ダメージ。 パワー（〔一日毎〕◆〔火〕）：マイナー・アクション。使用者のターン終了時まで、この武器で行なう次の1回の遠隔基礎攻撃は、目標を中心とした爆発1の攻撃となる。攻撃ボーナスはその基礎攻撃のものをを用いること、しかし対応する防御値は（ACではなく）“反応”である。また通常のダメージの代わりに、各目標は継続的[火]ダメージ5を受ける（セーブ・終了）。

■プレート[+1 アジル・アーマー]
(Lv5 鎧) アイテム・スロット：鎧(プレート) 強化：AC +1 特性：使用者は“重傷”でない限り、ACに自分の【敏捷力】修正値に等しい値（最大で+1まで）のアイテム・ボーナスを得る。

■ヘルム・オヴ・オポチュニティ
(Lv4 頭部) アイテム・スロット：頭部 特性：機会攻撃の攻撃ロールに+1のアイテム・ボーナスを得る。（反映済）

■ブレイザーズ・オヴ・マイティ・ストライキング
(Lv2 腕) アイテム・スロット：腕 特性：近接基礎攻撃をヒットさせたとき、ダメージ・ロールに+2のアイテム・ボーナスを得る。（反映済）

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
ファイターのマーク能力は攻撃した目標をアクションなしでマークでき、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特技で最上級の鎧を装備し、鎧効果のおかげで通常よりもかなりタフな戦士です。