

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
29	14	7		9	10	11	12	13	14
ダメージ:									

移動速度			
通常		疾走	
5マス		7マス	
基本	防具	アイテム	その他
6	-1		

イニシアチブ				
合計	【敏】	Lv補正	特技	その他
+1	1	0		

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
19	AC	10				7	2		

能力値			
能力値	能力修正値	能力判定値	
筋力	18	+4	+4
耐久力	14	+2	+2
敏捷力	13	+1	+1
知力	8	-1	-1
判断力	14	+2	+2
魅力	10	+0	+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	その他	その他
17	頑健	10	4	1	2		0		

10+Lv/2									
能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他	その他	その他
14	反応	10	1	1			0	2	

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	その他	その他
13	意志	10	2	1			0		

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
威圧	+0	【魅】 +0		なし	
運動	+9	【筋】 +4	5	-2	2
隠密	-1	【敏】 +1		-2	
軽業	-1	【敏】 +1		-2	
看破	+2	【判】 +2		なし	
交渉	+0	【魅】 +0		なし	
持久力	+5	【耐】 +2	5	-2	
事情通	+5	【魅】 +0	5	なし	
自然	+2	【判】 +2		なし	
宗教	-1	【知】 -1		なし	
知覚	+2	【判】 +2		なし	
地下探検	+2	【判】 +2		なし	
治療	+7	【判】 +2	5	なし	
盗賊	-1	【敏】 +1		-2	
はったり	+0	【魅】 +0		なし	
魔法学	-1	【知】 -1		なし	
歴史	-1	【知】 -1		なし	
知覚		受動 知覚 : 12		受動 看破 : 12	

特技
(武器熟練:重刀剣類)、(武器習熟:バスタード・ソード)

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 ボーナス無限回パワー、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。

クラス特徴
役割: 防衛役 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;ライト・シールド、ヘヴィ・シールド 武器習熟 単純近接、軍用近接、単純遠隔、軍用遠隔 武器装具: 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 ファイターの武器のオ:片手武器による攻撃ロールに+1(計算済)。 卓越の戦士:機会攻撃のロールに+2。 ファイターの標的:攻撃の目標をマークする。隣接したマーク対象がシフトか君を含まない攻撃をしたら、割込で近接基礎攻撃を行う。

背景ルール
軍人: 運動 +2

近接基礎攻撃				
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
バスタード・ソード	1マス	+8	1d10+5	

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	+7	1d6+4	

パワーリスト			
名称	習得	アクション	回数
タイドofアイアン	クラス	標準	無限
クリーヴ	クラス	標準	無限
ヒロイック・エフォート	種族	標準	遭遇
パッシング・アタック	クラス	標準	遭遇
ヴィランズ・メナス	クラス	標準	一日

装備品	
武器:	バスタードソード、ジャベリン
防具:	スケイル・アーマー
腕	ヘヴィ・シールド
脚	
手	
頭	
首	
指輪	
腰	
装具	
その他	
削減冒険者キット: 背負い袋、携帯用寝具、火打ち石、ベルト・ポーチ	
保存食3日分、50ftの麻ロープ、水袋、松明x5	
所持金: 0 gp, 5 sp	

特技
《武器習熟：バスタード・ソード》：該当の武器に習熟する。 《武器熟練：重刀剣類》：該当の武器グループのダメージ+1。

クラス特徴
卓越の戦士 ： <u>機会攻撃における攻撃ロールに+2のボーナス</u> 。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 ： <u>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</u> 。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> 。

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(バスタード・ソード)
[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：+8 対AC
ヒット：1d10+5 ダメージ(クリティカル時15ダメージ)

遠隔基礎攻撃(ジャベリン)
[無限回] [武器]
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：+7 対AC
ヒット：1d6+4 ダメージ(クリティカル時10ダメージ)

クリーヴ /薙ぎ払い	ファイター/攻撃1
[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：+8 対AC	
ヒット：1d10+5 ダメージ(クリティカル時15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/攻撃1
[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：+8 対AC	
ヒット：1d10+5 ダメージ(クリティカル時15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。	

■ヒロイック・エフォート /英雄的奮闘	ヒューマン/種族特徴/汎用
[遭遇毎]	
アクション不要 使用者	
トリガー：使用者が1回の攻撃ロールをミスするか、1回のセーヴィング・スローに失敗する。	
効果：使用者はトリガーとなった攻撃ロールまたはセーヴィング・スローに+4の種族ボーナスを得る。	

■パッシング・アタック /切り進み	ファイター/攻撃1
[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：+8 対AC	
ヒット：1d10+5 ダメージ(クリティカル時15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：+10 対AC。	
ヒット：1d10+5 ダメージ(クリティカル時15ダメージ)。	

■ヴィランズ・メナス /悪党死すべし	ファイター/攻撃1
[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：+8 対AC	
ヒット：2d10+5 ダメージ(クリティカル時25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。	

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
このキャラクターは重い鎧と盾に身を固め、大剣を片手で振り回す人間の戦士です。 ファイターのマーク能力は攻撃した目標に自動的に発動でき、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元々の攻撃の当たりやすさに加えて、ヒロイック・エフォートの効果によって、「ここぞ!」というときに高確率で攻撃を当てることができます。 このキャラクターが持つ敵を押しやるパワーは敵を味方から引き離すことや危険地形に押し込むことができ、複数を攻撃できるパワーは多くの敵をまとめてマークすることができます。戦況に応じてこれらのパワーを使い分けてください。 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。