

キャラクター名

プレイヤー名

レベル 1 性別 属性

年齢 身長 体重

起源 自然 サイズ分類 中型

クラス ファイター(スレイヤー) 種族 ハーフオーク

言語 共通語、巨人語

能力値と技能

20 【筋力】 能力修正値 +5 判定修正値 +5

【筋力】は君の肉体的な強さを表す。

〈運動〉 修得済 +10

〈運動〉が得意な者は登攀や跳躍に優れ、敵に掴まれたとき脱出の試みが成功しやすい。

13 【耐久力】 能力修正値 +1 判定修正値 +1

【耐久力】は健康、スタミナ、生命力を表す。

〈持久力〉 +3

〈持久力〉の高さは長時間の運動や過酷な環境、飢え、乾き、病気への抵抗力をもたらす。

15 【敏捷力】 能力修正値 +2 判定修正値 +2

【敏捷力】は器用さ、敏捷性、平衡感覚を表す。

〈隠密〉 +2

〈隠密〉は、君が姿や物音を消すことにどれだけ優れているかにかかわる。

〈軽業〉 +2

〈軽業〉が得意な者は、優れた平衡感覚を持ち、拘束を容易く抜け、高所から無傷で飛び降りる。“修得済”であるなら、君は崖から突き落とされても怪我を負わないかもしれない。

〈盗賊〉 +2

〈盗賊〉は鍵や罠を解除したり、すりを働いたり、ささやかな手品を見せたりする。

10 【知力】 能力修正値 +0 判定修正値 +0

【知力】は君の学習能力と知性の高さを示す。

〈宗教〉 +0

〈宗教〉を学んだ者は宗教的知識、神学、不死者などの知識を学術的に習得している。またアンデッドやアストラル海に住まう生物の知識にも関わる。

〈魔法学〉 +0

〈魔法学〉の知識を持つ者は、魔法の正体を暴き、魔力の存在を感じ、いくつかの次元界にまつわる情報を蓄え、そこに住まう生物の正体を見極める。

〈歴史〉 +0

〈歴史〉に通じる者は、いち地方およびより広い世界の歴史を網羅している。

10 【判断力】 能力修正値 +0 判定修正値 +0

【判断力】は常識、自制心、判断能力を表す。

〈看破〉 +0

〈看破〉に優れる者は、社交的やりとりから他者の真意や嘘を見抜き、変装を見破る。

〈自然〉 +0

〈自然〉は自然界や自然の生物の知識を思い出し、自然の野獣をなだめる。

〈知覚〉 +0

〈知覚〉に優れる者は、隠れた・隠された生物や物品を見つけ出す。

〈地下探検〉 +0

〈地下探検〉は地下での生存術、異形のクリーチャーにまつわる知識に関わる。

〈治療〉 +0

〈治療〉によって、他者を負傷や病気から立ち直らせる手助けができる。

8 【魅力】 能力修正値 -1 判定修正値 -1

【魅力】は人間的魅力とリーダーシップを表す。

〈威圧〉 +1

〈威圧〉は敵対的行動、脅迫、痛烈な説得で他者に影響を与える。

〈交渉〉 -1

〈交渉〉は機転、狡猾さ、社交的魅力で他者に影響を与える。

〈事情通〉 -1

〈事情通〉に長けた者は、居住地において現地の情報を目立つことなく得られる。

〈はったり〉 -1

上手な〈はったり〉は嘘を本当に見せかけ言いくるめる。賭博、変装、偽造にも通じる。

受動判定 能動的に判定を試みていないとき、受動判定値を用いる。

10 受動〈看破〉 **10** 受動〈知覚〉

特殊な感覚 種族などの利益によって、特別な感覚を得られる場合がある。
夜目

メモ

レギュレーション

- ・レベル1
- ・日本語刊行済みのルールブック
- ・種族による能力値ボーナスに関して本国アップデートに準拠
- ・背景、テーマ未適用

カスタマイズ

- ・技能のうち、グレーで塗られたものからさらに2つ選んで“修得済”とし、技能の判定修正値を+5しよう。
- ・“ファイターの構え”の候補からどれか2つを選んで修得しよう。

能力値と技能

+2 **イニシアチブ** **5** **移動速度**

イニシアチブをロールして、戦闘中の行動順を決める。

君が1回の移動アクションで移動できるマス数。
特殊な移動モード

“迅速突撃”も参照

防御値 防御値が高いほど、敵は君に攻撃をヒットさせるのが難しくなる。

17 **アーマー・クラス(AC)**

君に物理的な攻撃を命中させるのがどのくらい難しいかを表す。

17 **頑健**

頑健防御値は君のたくましさやしぶとさを表す。

12 **反応**

反応防御値は攻撃をそらしたり避けたりする能力を表す。

10 **意志**

意志防御値は意志の強さ、自制心、ゆるがぬ信仰心を表す。

28 **ヒット・ポイント** 重傷値 **14**

7 **回復力値** **10** **一日の回復力使用回数**

ヒット・ポイントは、君が気絶状態になるまでにどれだけダメージに耐えられるかを表す。君の重傷値は君のヒット・ポイントの半分である。君が重傷であるか否かはすべてのクリーチャーが知ることができる。君が“回復力を1回ぶん消費する”ことを許された場合、回復力使用回数を1回減らし、君の回復力値に等しい値のヒット・ポイントを回復する。

装備とアイテム

装備中

ハルバード(両手、習熟+2、[W]=1d10、間合い)、
2本のジャヴエリン(片手、習熟+2、[W]=1d6、重投擲(10/20))
スケイル・アーマー

所持

・冒険者キット
(携帯用寝具、バックパック、火打石と打ち金、ベルトポーチ、
保存食10日分、水袋、陽光棒2本、麻のロープ50フィート)
・金貨5枚

特徴

“英雄級スレイヤー”:適用済

“武器の才”:適用済

“ファイターの構え”:構えパワーを2つ選んで修得する。

“ハーフオークのしぶとさ”:1つの遭遇の中で初めて重傷になった時、5の一次的hpを得る。

“迅速突撃”:突撃時、移動速度に+2のボーナスを得る。

“パワー・ストライク”

“フューリアス・アソールト”

《アックス練達》:アックス類を用いて行う武器[攻撃]ルールに+1の特技ボーナスを得る(適用済)。さらに、アックス類(つまりハルバード)を用いて行う[武器]攻撃のダメージ・ロールにおいて、1の目が出たダメージ・ダイス1つを再ロールすることができる。再ロールの結果に従うこと。

武器の使い分け

君は2種類の武器を持っている:ハルバードと、ジャベリンを。それぞれ異なる長所を持っているため、使い分けることでより戦いの幅を広げられる。

◆ハルバード

- 武器ダメージ・ダイス([W])は1d10である。
- “間合い”武器であるため、近接攻撃で1マス離れた目標に攻撃できる。
- 《アックス練達》により攻撃がわずかにヒットしやすく、1の目が出たダメージ・ダイス1つを振り直すことができる。

◆ジャベリン

- 武器ダメージ・ダイス([W])は1d6である。
- 近接攻撃では隣接した目標にしか攻撃できないが、これを投擲して遠隔攻撃ができる。10マスまではペナルティはなく、20マスまでは-2ペナルティを受けて投げられる。遠隔攻撃は機会攻撃を誘発することに注意。
- スピア類であるため、《アックス練達》の利益は適用されない。
- 投げた武器は投げた先の地面に転がったり、目標の体に刺さったりする。

使い分けについて、以下のアクション分類についても覚えておきたい。

- 武器をしまう、取り出す、地面のものを拾うのはマイナー・アクション。
- 武器を地面に落とすのはフリー・アクション。
- 武器を片手または両手で持ち直すのはDMの裁定次第。

ハルバード(近接基礎攻撃)

基礎攻撃

[無限回] ◆ [武器]
標準アクション 近接・2
目標: クリーチャー1体
攻撃: +9対AC
ヒット: 1d10+7のダメージ。

ジャベリン(近接基礎攻撃)

基礎攻撃

[無限回] ◆ [武器]
標準アクション 近接・1
目標: クリーチャー1体
攻撃: +8対AC
ヒット: 1d6+7のダメージ。

ジャベリン(遠隔基礎攻撃)

基礎攻撃

[無限回] ◆ [武器]
標準アクション 遠隔・10/20
目標: クリーチャー1体
攻撃: +8対AC
ヒット: 1d6+7のダメージ。

パワー・ストライク/強撃

壁ちた地の勇者 148

ファイター/攻撃

[遭遇毎] ◆ [武器],[武勇]
アクション不要 特殊
トリガー: 使用者が武器を使用した近接基礎攻撃を1体の敵にヒットさせる。
効果: その敵はトリガーとなった攻撃から1[W]の追加ダメージを受ける。

フューリアス・アソールト/怒りの猛攻

忘れられた王国の勇者 228

ハーフオーク/種族/汎用

[遭遇毎]
フリー・アクション 使用者
トリガー: 使用者が敵にヒットを与える。
効果: その攻撃は、もし[武器]攻撃であるなら1[W]、そうでないなら1d8の追加ダメージを与える。

ファイターの構えを選ぼう

君は“ファイターの構え”を2つ選んで修得できる。以下の構えからパワーを選ぼう。

◆[構え]パワーとは

君は[構え]パワーを使うことで、構えの利益を得ることができる。この効果は、君が別の[構え]パワーを使用するか、君が気絶状態または死亡するまで続く。また、1つのターンに2つ以上の構えをとることは(アクションの回数が残っていても)できない。DMが許可すれば、君は無制限回の構えを普段から(つまり、戦闘の開始前から)とっているとすることを認めるかもしれない。戦闘中、君がどの構えをとっているかを覚えておき、DMに確認されれば応えよう。

◆アンフェタード・フューリイ

この構えは君の攻撃のダメージを常に増やしてくれるが、かわりにヒットしづらくなる。

この構えは君がキャラクターの憤怒の側面を押し出したいときによい。

◆デュエリスツ・アソールト

この構えは敵が君以外の他のクリーチャー(君の味方や他の敵)と隣接していない時にダメージを高めてくれる。ハルバードを使用して、使用者と目標が隣接していない場合にも適用できる。

◆パーサーカーズ・チャージ

“迅速突撃”と併せて、突撃時の移動速度は9にも及ぶ。戦闘の第1ラウンドに使うのに相性がよい。

◆バトル・ラスおよびポイズド・アソールト

これらの構えが与えるボーナスは、ジャヴェリンの投擲も含めて、君の基礎攻撃を常に強化してくれる。

アンフェタード・フューリイ/憤怒解放

壁ちた地の勇者 146

ファイター/汎用

[無限回] ◆ [構え],[武勇]
マイナー・アクション 使用者

効果: 使用者は“憤怒解放”の構えをとる。構えが終了するまでの間、使用者は[武器]攻撃パワーの攻撃ルールに-2のペナルティを受けるが、武器を用いた基礎攻撃のダメージ・ロールに+4のパワー・ボーナスを得る。

デュエリスツ・アソールト/決闘者の猛攻

壁ちた地の勇者 146

ファイター/汎用

[無限回] ◆ [構え],[武勇]
マイナー・アクション 使用者

効果: 使用者は“決闘者の猛攻”の構えをとる。構えが終了するまでの間、使用者は、“使用者を除くクリーチャーと隣接していない目標”に対して行う基礎攻撃の近接[武器]ダメージ・ロールに+4のパワー・ボーナスを得る。

パーサーカーズ・チャージ/狂戦士の突撃

壁ちた地の勇者 147

ファイター/汎用

[無限回] ◆ [構え],[武勇]
マイナー・アクション 使用者

効果: 使用者は“狂戦士の突撃”の構えをとる。構えが終了するまでの間、使用者は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ルールに+2のパワー・ボーナスを得る。

バトル・ラス/怒りの猛攻

壁ちた地の勇者 147

ファイター/汎用

[無限回] ◆ [構え],[武勇]
マイナー・アクション 使用者

効果: 使用者は“怒りの猛攻”の構えをとる。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のパワー・ボーナスを得る。

ポイズド・アソールト/堅実な攻撃の構え

壁ちた地の勇者 147

ファイター/汎用

[無限回] ◆ [構え],[武勇]
マイナー・アクション 使用者

効果: 使用者は堅実な攻撃の構えをとる。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攻撃ルールに+1のパワー・ボーナスを得る。

このキャラクターの戦い方

このスレイヤーの仕事はいたって単純だ。最初に構えパワーを使用し、最も状況に適した利益を得る。そして敵陣のただなかに飛び込み、強烈な一撃を叩き込んで殺す。まさしく撃破役としての、最も単純な役目だ。

このキャラクターの攻撃の主軸は、ハルバードを握り、構えで強化した近接基礎攻撃だ。敵の数は早いうちに減ったほうが君や味方の被害が減らせるため、パワー・ストライクやフューリアス・アソールトは早めに始末したい敵に叩き込もう。君はジャヴェリンも持っているが、近接武器としての性能はハルバードのほうが断然高いので、ジャヴェリンを使うのは飛んでいる敵を攻撃したい場合くらいにしておけばよい。

君の弱点はあまりにはっきりしている。減速状態や動けない状態にされると接敵できなくなる恐れがあるし、“意志”への攻撃はたやすくヒットを受けてしまう。

種族: ハーフオーク

ハーフオークは祖先であるオークの力と積極性、ヒューマンの野心や機知、大胆さを兼ね備えた混血種族だ。外見はヒューマンに近いが、肌は灰色系である者が多く、あごは横に広く、下の犬歯が(オークほどではないが)突き出している。

彼らは社会の周辺部にあつて、事実上のよそ者として生きることが多い。彼らは他人から、粗野な外見だけで判断されてきた:「彼らはオークの血筋のせいでぶしつけな乱暴者だ」。結果、彼らは“何事によらず、見えない部分のほう”が往々にして外面よりも大事である”と思に至った。愛想のよい商人は実は邪神の信徒かもしれない。悪名高い犯罪者が、実は黄金の心を持ったローグかもしれない。ハーフオークは隠れた危険の値踏みを欠かさない。それが済めば、彼らは体当たりで問題に取り組む。

寿命: 16歳前後で成人する。ヒューマンより寿命が短く、60歳を超えて生きるものはまれである。

平均身長: 175~193cm 平均体重: 70~102kg

クラス: スレイヤー

スレイヤーは優秀な防御力と破壊力抜群の武器攻撃を併せ持つ、戦闘の前衛を務めるに理想的な戦士だ。最重量級の近接武器と恐れ知らずな先方によって、スレイヤーは自分より大型の敵を強烈な一撃で屠り、弱い敵どもを稲穂のごとく刈り倒す。

スレイヤーはどんな社会のどんな来歴を持つ者からも現れる。ある者は最低限の基礎訓練を受けただけで、怒りと闘争本能だけを頼りに敵を圧倒してきた戦士である。またある者は故郷を滅ぼされた元兵士であり、武術の技を磨く者である。

キャラクターを仕上げよう

実は、このキャラクターは未完成だ。君の手で仕上げる必要がある。キャラクターの人物像を考えながら選ぶと、より奥深い設定が生まれるだろう。

◆技能をもう2つ“修得済”にしよう。

◆“ファイターの構え”から君が修得するものを2つ選ぼう。

技能の選択は、キャラクターの来歴を考えたり、その存在に説得力を与えたりするために役立つ。(威圧)を修得した君は、たとえ憎いモンスター相手でも、仲間のため情報を引き出すつもりがあるのだろうか。それとも本人にそのつもりがなくても、ただよう雰囲気敵対する者の恐怖をかきたてるのだろうか。

(事情通)の修得は君に文明地域での情報収集を可能にさせる。しかし君の強面は、望まぬ注意を引いてしまいかねないことに気を付けること。(持久力)は君自身の、(治療)は仲間の健康を助けるものだ。この2つのいずれを修得しているか、あるいはしていないかは、それまでの君の旅路によるだろう。なお(持久力)は、DMが使いどころを用意していない場合出番がないこともありえる技能であることは覚えておきたい。

選択肢は決まっただろうか? ならば、あとはいくつかのパーソナルデータを決めれば完成だ。君の名前、性別、外見的特徴、属性、守護神格(あるなら)といった情報を決め、好みに応じて設定の味付けをすればついに完成だ。