

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 フェイ サイズ分類 中型

クラス シーカー 種族 エルフ

言語 共通語、エルフ語

能力値と技能

11

【筋力】

能力修正値 +0 判定修正値 +0

【筋力】は君の肉体的な強さを表す。

〈運動〉 修得済 +5

〈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〉 +1

〈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。

18

【敏捷力】

能力修正値 +4 判定修正値 +4

【敏捷力】は器用さ、敏捷性、平衡感覚を表す。

〈隠密〉 +4

〈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〉 +4

〈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〉 +4

〈盗賊〉は鍵や翼を解除したり、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。

18

【判断力】

能力修正値 +4 判定修正値 +4

【判断力】は常識、自制心、判断能力を表す。

〈看破〉 +4

〈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〉 修得済 +11

〈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〉 修得済 +11

〈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〉 +4

〈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〉 +4

〈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。

14 受動〈看破〉 21 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。

能力値と技能

+4

イニシアチブ

イニシアチブをロールして、戦闘中の行動順を決める。

7

移動速度

君が1回の移動アクションで移動できるマスの数。特殊な移動モード“荒地渡り”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。

16

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。

11

頑健

頑健防御値は君のたくましさやしぶとさを表す。

15

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。

15

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。

25

ヒット・ポイント

重傷値 12

6

回復力値

8

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の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

ロングボウ(両手、習熟+2、[W]=1d10、射程20／40、装填・フリー)、レザー・アーマー、30本の矢が入った矢筒

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)
- ・30本の矢(予備)
- ・金貨28枚

特徴

“イネヴァタブル・ショット”

“シーカーの絆：血の絆”：以下の利益を得る。

・エンケイジング・スピリッツのパワー

・重装鎧を着用していない時、1回のマイナー・アクションとしてシフトを行える。

“エルフ武器習熟”

“フェイ起源”

“集団警戒”：君から5マス以内にいる、エルフでない味方全員の〈知覚〉判定に+1の種族ボーナスを与える。

“荒地渡り”：シフトを行う際、移動困難な地形を無視する。

“エルヴン・アキュラシイ”

《ボウ練達》：ボウ類を用いて行う[武器]攻撃ロールに+1の特技ボーナス(適用済)。他のいかなるクリーチャーとも隣接していない1体のクリーチャーに対して行う、ボウ類を用いたすべての[武器]攻撃において、ダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。

ロングボウ(遠隔基礎攻撃)

基礎攻撃

[無限回] ◆ [武器]

標準アクション 遠隔・20／40

目標： クリーチャー1体

攻撃： +7対AC

ヒット： 1d10+4のダメージ。

イネヴァタブル・ショット／無駄なしの射

プレイヤーズ・ハンドブックⅢ 62

シーカー／攻撃

[遭遇毎] ◆ [原始]

フリー・アクション 使用者

トリガー： 使用者が1体のクリーチャーに対する遠隔攻撃をミスする。

効果： 使用者は使用者がミスしたクリーチャーから5マス以内にいる1体の敵に対して1回の遠隔基礎攻撃を行う。この攻撃は、使用者がミスしたクリーチャーのいるマスを起点にして行う。

特殊： 使用者はアクション・ポイントを消費した際に、このパワーの使用回数を回復する。

エンケイジング・スピリッツ／包みこむ精霊

プレイヤーズ・ハンドブックⅢ 62

シーカー／汎用

[遭遇毎] ◆ [原始]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発1

トリガー： 爆発内の敵すべて

効果： 使用者はすべての目標を1マス押しやる。さらにすべての目標は使用者の次のターンの終了時まで減速状態になる。

エレメンタル・スピリッツ／元素の精霊宿りし射

プレイヤーズ・ハンドブックⅢ 62

シーカー／攻撃／1

[無限回] ◆ [原始]、[武器]；[さまざま]

標準アクション 遠隔・20／40

目標： クリーチャー1体

特殊： このパワーを使用する際に[電撃]、[火]、[雷鳴]、[冷氣]のうち1つを選択すること。

攻撃： +7対AC

ヒット： 1d10+4の、使用者が選択した種別のダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、目標に隣接するマスで自分のターンを開始したすべてのクリーチャーは、使用者が選択した種別の、4のダメージを受ける。

グラップリング・スピリッツ／足留めの精霊

プレイヤーズ・ハンドブックⅢ 62

シーカー／攻撃／1

[無限回] ◆ [原始]、[武器]

標準アクション 遠隔・20／40

目標： クリーチャー1体

攻撃： +7対AC

ヒット： 1d10+4のダメージ。さらに目標は目標自身の次のターンの終了時まで減速状態になり、シフトもできない

特殊： このパワーは遠隔基礎攻撃として使用できる。

フリッカリング・アロー／ゆらめく閃光の矢

プレイヤーズ・ハンドブックⅢ 63

シーカー／攻撃／1

[遭遇毎] ◆ [原始]、[武器]

標準アクション 遠隔・20／40

目標： クリーチャー1体

攻撃： +7対AC

ヒット： 1d10+1d6+4のダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、目標は部分遮蔽、部分視認困難、完全視認困難から利益を得ることができず、すべての敵は目標から2マス以内にいる間、攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。

スウォーミング・バッツ／群がる蝙蝠

プレイヤーズ・ハンドブックⅢ 63

シーカー／攻撃／1

[一日毎] ◆ [区域]、[原始]、[武器]

標準アクション 遠隔範囲・爆発2・10マス以内

目標： 爆発内の敵すべて

攻撃： +7対“反応”

ヒット： 1d10+4のダメージ。使用者の次のターンの終了時まで効果： 使用者はすべての目標を1マス横滑りさせる。この爆発は使用者の次のターンまで持続する移動困難な地形の区域を作り出す。この区域は飛行中のクリーチャーにも作用する。区域内にいる間、敵は戦術的優位を与える。使用者は1回の移動アクションとして、この区域を4マス移動させることができる。

維持・マイナー： 区域は持続する。

エルヴン・アキュラシイ／エルフの正確さ

壁ちた地の勇者 203

エルフ／種族／汎用

[遭遇毎]

フリー・アクション 使用者

トリガー： 1回の攻撃ロールを行い、その結果が気に入らない。

効果： その攻撃ロールを再ロールする。再ロールした結果を用いること。

このキャラクターの戦い方

君の戦いの主軸となるのはグラップリング・スピリッツだ。近づかれない敵の足止めにも、君の仲間に隣接した敵を逃がしたくない時にも役立つ。エレメンタル・スピリッツは味方や君に被害が及ぶ危険もあるため、使うべき状況を見極めたい。フリッカリング・アローは戦場の中心をうまく予測することでより大きな利益が得られる。スウォーミング・バッツによる移動困難な地形は君や味方にも作用してしまうが、戦術的優位をもたらす利益は魅力的だ。

君は決して打たれ強くはなく、遠隔攻撃しかできないので、敵と距離を取って戦おう。幸いにもロングボウの射程はとても長く、接近されても“血の絆”“荒地渡り”の利益とエンケイジング・スピリッツによって抜け出すことは容易だ。

ロングボウの装填、すなわち矢筒から矢を1本取り出してつがえることはフリー・アクションとして行える。ひとたび打ち出した矢は回収できない。ちなみに、スウォーミング・バッツのようなパワーで複数の目標に同時に攻撃する場合、目標の数だけ矢を消費する。小休憩のたび、矢筒に矢を入れなおすことをDMIに宣言しておこう。

戦闘外では、〈知覚〉の高さが輝く。罠や隠し通路などに目を光らせよう。発見した罠の解除は〈盗賊〉が得意な味方に任せたいところ。

君の弱点は戦況を変える即効性のあるパワーに乏しいことだ。丁寧に戦場を構築する必要がある。

種族:エルフ

エルフの身長はヒューマンと同じくらいであり、細身で運動能力に優れている。肌の色はさまざまだが、日に焼けた褐色の肌をした者が多い。エルフの髪によくみられる色は、濃い茶、紅葉のような橙、苔のような緑、濃い金など。耳は長く先端が尖っており、目の色は鮮やかな青、すみれ色、もしくは緑である。髪は束ねないまま無造作に伸ばしていることが多い。

エルフは自然との調和を尊ぶ。彼らは生きる森のなかに溶け込み、枝を土台として小さな住まいを作る。樹を植え、生長を緻密に制御する。エルフの村の下を歩いた者が、しかし村の存在に気づかないということもままある。そんなとき、エルフたちは下を歩く者たちに関わらないようにするが、明確に森に害をなそうとする場合や、それがオークやゴブリンであるなら容赦することはない。一方、ヒューマンの居住地に住まうエルフも中にはいる。自ら望んで街に出たものもいれば、闇の勢力に住まいを脅かされ、他種族との同盟を求めたものもある。

エルフは物事を長期的にとらえ、年単位で計画を立てる。「日を楽しみ、年に備えよ」と彼らは言う。彼らが気楽に歌い飲んでいるときも、胸のどこかで周囲の事態の展開を意識している。

寿命:ヒューマンと同程度で成人するが、それ以降は外見の変化が極めて小さい。ほとんどのエルフは200歳以上まで生き、活力が衰えない。彼らが年を取ったことを示す典型的なものは髪の色の変化だ。

平均身長:163～183cm 平均体重:59～77kg

エラドリン、エルフ、そしてドラウ

エラドリン、エルフ、ドラウの3種族は同一の祖先を持っていた。はるか昔、闇の女神ロルスはセイハニーンとコアロンに叛き、エルフたちのうち自分に従うものを率い、他のフェイの民を相手に大きな戦を起こした。

この戦ののちも、フェイワイルドに留まりつづけた者たちが今のエラドリンだ。自然世界の森に愛着を抱き、フェイワイルドを出た者が現在のエルフたち。ロルスに従って戦い、今は地底世界に住むものがドラウである。

クラス:シーカー

シーカーは荒野を放浪し、自然を冒涇する輩を探し出して始末する、原始の勇者である。彼らが放つ矢弾や投擲武器には原始の精霊が宿り、恐ろしい獣や自然そのものの猛威と化して敵を襲う。

[原始]

この世界のいたるところにいる大自然の精霊たちから力を得て行使する。自分の肉体を通して精霊の力を放つ者、肉体を変化させる者、精霊を顕現させる者とさまざまなクラスが存在するが、いずれも原始精霊の力を使う点で共通している。君と関わりのある精霊がどんな姿をしており、どのように力を振るって君を助けてくれるか考えるのも楽しいだろう。[原始]のパワーは招力と呼ばれる。

シーカーの信仰

シーカーにとっては、この世界の原始精霊たちは家族や相棒のようなもの。神々より精霊への敬愛に重きをおくのも無理はない。神格に従うシーカーは、自然の諸力を支配するメローラ、弓術の開祖ともされるコアロン、あるいはコードやセイハニーンを信仰する。悪属性のシーカーには、グルームシュやゼヒーアに従う者もいる。

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1つ“修得済”にしよう。

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。エルフである君の身体能力を表現するなら〈運動〉や〈軽業〉を修得するのがよい。特に〈軽業〉は戦闘における使いどころが多いため、ゲーム中の活躍の可能性が増す。高い【判断力】を生かして〈看破〉や〈治療〉を選ぶのもよい。〈看破〉は他者の腹を探るのに役立ち、〈治療〉は傷病に苦しむ者を助けられる。自然の過酷さを乗り越える肉体を持っていることを表現するには、〈持久力〉を修得するとよい。

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。