

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 シャーマン 種族 ハーフエルフ

言語 共通語、エルフ語、加えて好きな言語1つ()

能力値と技能

13

【筋力】

能力修正値 判定修正値

+1 +1

【筋力】は君の肉体的な強さを表す。

〈運動〉

+1

〈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。

16

【耐久力】

能力修正値 判定修正値

+3 +3

【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。

14

【敏捷力】

能力修正値 判定修正値

+2 +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。

8

【知力】

能力修正値 判定修正値

-1 -1

【知力】は君の学習能力と知性の高さを示す。

〈宗教〉

-1

〈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〉

-1

〈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〉

-1

〈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 判定修正値

+4 +4

【判断力】は常識、自制心、判断能力を表す。

〈看破〉

+6

〈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

+9

〈自然〉は自然世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〉

+4

〈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、他者を負傷や病氣から立ち直らせる手助けができる。

10

【魅力】

能力修正値 判定修正値

+0 +0

【魅力】は人間的魅力とリーダーシップを表す。

〈威圧〉

+0

〈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〉

+2

〈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〉

+0

〈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〉

+0

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。

16 受動〈看破〉

14 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3つ選んで“修得済”とし、技能の判定修正値を+5しよう。
- ・一日毎パワーの候補からどれか1つを選んで修得しよう。

能力値と技能

+2

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。

6

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

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。

14

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。

14

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。

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。

28

ヒット・ポイント

重傷値 14

7

回復力値

11

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

トーテム、レザー・アーマー、2本のジャヴェリン(片手、習熟+2、[W]=1d6、重投擲(10／20))

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45枚

特徴

“スピーク・ウィズ・スピリッツ”

“精霊の相棒：護り手の精霊”：以下の利益を得る。

- ・“コール・スピリット・コンパニオン”のパワー。
- ・“精霊の恵み”：君の精霊の相棒に隣接する味方は、(1)その者が底力を使うか、(2)君がその味方に使用した[回復]パワーによってhpを回復する際、追加で3のhpを回復する。
- ・“スピリッツ・シールド”のパワー。
- ・無限回攻撃パワー。

“ヒーリング・スピリット”

“二重の血統”

“集団交渉術”：10マス以内に要る味方すべての〈交渉〉判定に+1の種族ボーナスを与える。

“ナック・フォー・サクセス”

《トーテム練達》：トーテムを用いて行う[装具]攻撃の攻撃ロールに+1の特技ボーナス(適用済)。君はトーテムを用いて行う[装具]攻撃において、部分遮蔽と部分視認困難を無視する。

パワー

ジャヴェリン(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：+2対AC

ヒット：1d6+1のダメージ。

ジャヴェリン(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：+2対AC

ヒット：1d6+1のダメージ。

コール・スピリット・コンパニオン／精霊の相棒招請

プレイヤーズ・ハンドブックII 86

シャーマン／汎用

[無限回] ◆ [原始]、[創造]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発20

効果：使用者は爆発内の何ものにも占められていない1つのマスに、自分の精霊の相棒を創造する。精霊の相棒は使用者が気絶状態になるか、1回のマイナー・アクションを用いて解除するまで持続する。精霊の相棒はマス1つを占める。敵は精霊の相棒が存在するマスを通り抜けることはできないが、味方は通り抜けることができる。使用者は自分が移動アクションを行ったとき、この精霊も使用者の移動速度に等しいマス数だけ移動させることができる。精霊の相棒は近接攻撃と遠隔攻撃の目標とすることができるが、hpは持たない。1回の近接攻撃か遠隔攻撃が精霊の相棒に10以上のダメージを与えたなら、精霊の相棒は消え失せ、使用者は5のダメージを受ける。それ以外では、精霊の相棒はその攻撃の作用を受けない。

精霊の相棒と[精霊]パワー

君は精霊の相棒を出現させるコール・スピリット・コンパニオンのパワーと、多数の[精霊]パワーを持っている。これらのルールについて確認しよう。

◆コール・スピリット・コンパニオン

- ・近接攻撃と遠隔攻撃の目標になるという例外ルールはあるが、近接範囲攻撃と遠隔範囲攻撃の目標にはならないし、クリーチャーではない(機会攻撃を誘発しない)し、使用者の味方として扱われない(挟撃しているかといった判断に影響しない)。

- ・攻撃の目標にされた場合、君の防御値を用いる。
- ・攻撃ロールは作成者である君が行う。
- ・周囲の環境の作用を受けない。例えば移動困難な地形の影響はないし、しっかりとした地面の上になくてもよいし、空中に浮かばせてもよい。燃え盛る炎の中でも傷つくことはない。

- ・精霊の相棒は移動させることのできる創造物だが、君のターン終了時に以下の双方の条件を満たしていない限り、効果が終了する：

- (1)精霊の相棒が、君から20マス(パワーの射程)以内にある。
- (2)使用者から精霊の相棒まで効果線が通っている。

◆[精霊]パワー

- ・君の精霊の相棒が存在していなければ使用できない。
- ・射程に「精霊」と含まれるパワーは、君ではなく君の精霊の相棒を起点とする。例えば「近接・精霊1」のパワーは、君の精霊の相棒から1マス以内を目標とする近接攻撃である。

スピーク・ウィズ・スピリッツ／精霊との会話

プレイヤーズ・ハンドブックII 86

シャーマン／汎用

[遭遇毎] ◆ [原始]

マイナー・アクション 使用者

ヒット：このターンの間に使用者が行う次の1回の技能判定に、+4のボーナスを得る。

ヒーリング・スピリット／回復の精霊

プレイヤーズ・ハンドブックII 87

シャーマン／汎用

[遭遇毎](※) ◆ [回復]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発5

目標：使用者または爆発内の味方1人

効果：目標は1回ぶんの回復力を消費できる。目標がそのようにするなら、使用者の精霊の相棒に隣接する、目標以外の味方1人は1d6のhpを回復する。

“精霊の恵み”も参照。

特殊：このパワーは1遭遇につき2回使用できるが、1ラウンドには1回しか使用できない。

スピリッツ・シールド／精霊の盾

プレイヤーズ・ハンドブックII 87

シャーマン／攻撃

[無限回] ◆ [回復]、[原始]、[精霊]、[装具]

機会アクション 近接・精霊1

トリガー：敵1体が、使用者の精霊の相棒に隣接したからシフトすることなしに離れる。

目標：トリガーとなった敵

攻撃：+5対“反応”

ヒット：4のダメージ。

効果：使用者の精霊の相棒から5マス以内にいる味方1人は、4のhpを回復する。

スピリッツ・シールドに関する補記

・精霊の相棒に隣接したマスから、敵が強制移動か瞬間移動で離れた場合、機会アクションのトリガーとはならない。これは強制移動と瞬間移動に設けられたルールによる。

・機会アクションは1ターンにつき1回行える。ある敵がスピリッツ・シールドのトリガーを引き、君がそのパワーを使用したなら、その敵が君のそばを通過する君からの機会攻撃をトリガーしても、(機会アクションを消費しているので)それはできない。

なお、君は近接武器を持っはいるが、基礎攻撃は貧弱なため、通常の機会攻撃をすることは考えなくてもよい。

・このパワーが目標とするのは敵であるので、効果による回復に“精霊の恵み”が適用できるかはDMの判断を仰ごう。

プロテクティング・ストライク／護りの打撃

プレイヤーズ・ハンドブックII 87

シャーマン／攻撃／1

[無限回] ◆ [原始]、[精霊]、[装具]

標準アクション 近接・精霊1

目標：クリーチャー1体

攻撃：+5対“意志”

ヒット：1d8+4のダメージ。さらに使用者の精霊の相棒に隣接しているすべての味方は、3の一時的hpを得る。

スピリット・オヴ・ザ・テンペスト／嵐の精霊

原始の書 38

シャーマン／攻撃／1

[無限回] ◆ [原始]、[装具]、[雷鳴]

標準アクション 近接・1

目標：クリーチャー1体

攻撃：+5対“頑健”

ヒット：1d8+4の[雷鳴]ダメージ。

効果：使用者または使用者の精霊の相棒のいずれかから2マス以内にいる味方1人は1回のセーヴィング・スローを行える。

サートン・スレット／露骨な脅威

原始の書 38

シャーマン／攻撃／1

[無限回] ◆ [原始]、[精霊]、[装具]

標準アクション 近接・精霊1

目標：クリーチャー1体

攻撃：+5対“反応”

ヒット：2d6+4のダメージ。目標は使用者の精霊の相棒にマークされる。このマークは、使用者の次のターンが終了するか、精霊の相棒が消えるまで持続する。このマークが与える攻撃ロールへのペナルティは、-2ではなく-4となる。

ナック・フォー・サクセス／成功の秘訣

忘れられた王国の勇者 223

ハーフエルフ／種族／汎用

[遭遇毎]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発5

目標: 使用者または爆発内の味方1人

効果: 以下のうち1つを選択すること。

◆目標は1回のセーヴィング・スローを行う。

◆目標は1回のフリー・アクションとして2マスまでのシフトを行う。

◆目標は、目標が目標の次のターンの終了時までに行う次の1回の攻撃ロールに、+2のパワー・ボーナスを得る。

◆目標は、目標が目標の次のターンの終了時までに行う次の1回の技能判定に、+4のパワー・ボーナスを得る。

一日毎パワーを選ぼう

一日毎パワーは大きな利益をもたらす君の大技だ。以下に、君に相性のよい一日毎パワーの候補を3つ挙げる。好きなもの1つを選んで修得しよう。

◆クレンジング・ウィンド・オヴ・ザ・ノース

攻撃以上に、味方にセーヴィング・スローを与える効果があり有効。敵の攻撃で不利な(セーヴで終了させられる)状態をこうむったとき、立て直しがしやすくなる。

◆グレート・ウォッチャー・スピリット

君の味方の戦闘スタイルに大きく依存する。基礎攻撃を主体とするキャラや、基礎攻撃として使用できるパワーを持つキャラがパーティにいるなら、これを有効に扱える。戦術的優位を与えない効果も、窮地にある味方を守る助けになる。これを選ぶなら、他のプレイヤーにこのパワーを見せておくとよい。

◆ストーン・ルート・スピリット

区域を作る。敵にのみ移動困難な区域というのは、戦場の前線となる場所に使うことで、敵はシフトすら満足にできなくなるため、敵を包囲撃破するのに役立つ。伏せ状態も強力だ。爆発1という範囲がやや物足りないか。

クレンジング・ウィンド・オヴ・ザ・ノース

／障碍吹き散らす極北の風

プレイヤーズ・ハンドブックⅡ 88

シャーマン／攻撃／1

[一日毎] ◆ [原始]、[装具]、[冷氣]

標準アクション 近接範囲・噴射5

目標: 噴射内の敵すべて

攻撃: +5対“頑健”

ヒット: 1d10+4の[冷氣]ダメージ。

ミス: 半減ダメージ。

効果: 噴射内にいるすべての味方は、+5のパワー・ボーナスを得て1回のセーヴィング・スローを行う。

グレート・ウォッチャー・スピリット／“大いなる観察者”の精霊

原始の書 39

シャーマン／攻撃／1

[一日毎] ◆ [原始]

標準アクション 遠隔範囲・爆発1・10マス以内

目標: 爆発内の味方1人または2人

効果: それぞれの味方はフリー・アクションとして、1回ずつ基礎攻撃を行える。この遭遇の終了時まで、使用者の精霊の相棒に隣接している味方は戦術的優位を与えない。

ストーン・ルート・スピリット／“岩の根”の精霊

原始の書 39

シャーマン／攻撃／1

[一日毎] ◆ [区域]、[原始]、[装具]

標準アクション 遠隔範囲・爆発1・5マス以内

目標: 爆発内の敵すべて

攻撃: +5対“反応”

ヒット: 使用者は目標を爆発の範囲のすぐ外へと、2マスまで横滑りさせる。目標は伏せ状態になる。

ミス: 使用者は目標を1マス横滑りさせる。

効果: 爆発の範囲内は、この遭遇の終了時まで持続する大地の護りの区域になる。この区域は敵にとって移動困難な地形である。使用者および使用者の味方全員は、この区域内にいる間は部分遮蔽を得る。

シャーマンの信仰

原始精霊から力を得るシャーマンは、神々を特別に信仰していないことが多い。かといって、精霊を信仰しているわけでもない。彼らは自然の精霊の代理人であり、精霊といかに協調して生きるかを求め、他者に教える。もちろん、君のキャラクターがこの例外である可能性はある。

このキャラクターの戦い方

君はトーテムを通して原始のちからを呼び降ろす。片手には常にトーテムを携えよう。ジャヴェリンを持っていれば君は機会攻撃をすることができるが、その攻撃能力には期待できないため、ジャヴェリンはしまっても構わない。

君は何をするにも精霊の相棒が必要になる。コール・スピリット・コンパニオンを使い、前線で敵の進攻を食い止める助けをしよう。精霊は挟撃に参加できない。パワーを有効活用するために、敵にも味方にも隣接するマスにいられるようにするとよい。精霊の相棒は一度に10ダメージ以上を受けないとなんら傷つかないが、これは1レベル・キャラクターのパワーとしてかなりタフだ。攻撃せざるを得ない状況を作り出し、敵のアクションを無駄にさせたい。たとえ破壊されても君の損失は小さいため、強気に動かそう。いっぽう君自身の打たれ強さは中程度のため、中距離を保ちながら回復パワーの必要に応じて動こう。

無限回パワーはどちらも指揮役らしい付随効果があるが、1つは精霊起点、1つは使用者起点であることに注意。サードン・スレットはマークのペナルティが重いため、相棒への誘引能力が高い。敵のなかでも厄介な効果を持つ敵に使い、味方への攻撃を防ごう。範囲攻撃を持つ敵に使った場合、相棒を一時的に味方から離すことも考えたい。

種族: ハーフエルフ

ヒューマンとエルフの、もしくはハーフエルフの両親から生まれたこの種族は、エルフの知恵と長期的視野、ヒューマンの活力と野心と創意工夫、その両方の美点を併せ持つ。

ハーフエルフは多様性の見本のような存在だ。彼らは偏見にとらわれないし、他者に対しても、あいまいな状況や灰色の領域を受け入れる度合いが(他の種族と比べて)高い。人を引き付ける魅力や人格は、他人の誤解を防ぐのに役立つと考えられている。

ハーフエルフは多様な種族が共存し混じりあう共同体にあって大いに栄える。ハーフエルフはしばしばヒューマンの社会に引き寄せられる。彼らは共同体の代表的人物となることも多い。議会の一員や、市長や判事に彼らの姿を見ることは珍しくない。エルフたちからも彼らは喜んで受け入れられるが、深く孤立した村においては、彼らの好奇心が、衝動的で協調に欠けるように映ることもある。

ハーフエルフの体格はエルフと比べればたくましいが、ヒューマンよりはやや細身である。肌の色は双方の祖先と同じ多様性を持つ。エルフにあり、人間には珍しい色の髪や瞳を持つことも多い。エルフと異なり、ハーフエルフの男性はひげを蓄えることがある。耳は人間と同じくらい大ききだが、エルフに似て先端は尖っている。服装や髪形は、最も長く暮らしていた社会に倣うのが普通だ。一方人間社会で育ったハーフエルフには、あえてエルフの衣装や装身具を身に着けて、2つの血統を誇示するものも珍しくない。寿命: ヒューマンと同程度だが、高齢になっても活力を失わない。平均身長: 165～188cm 平均体重: 59～86kg

クラス: シャーマン

シャーマンは精霊の導き手を顕現させ、精霊によって仲間を率いる指揮官だ。精霊を通じて仲間を奮い立たせ、守りと治療の力を使う。シャーマンとなる者は、世界の声・手となることを自然の精霊へ誓う。精霊はシャーマンと仲間を導き、敵に苛烈な攻撃を振る舞う。君は部族の族長に対する由緒ある預言者かもしれないし、民人に広大な世界の物語を伝え帰る術を求める若き旅人かもしれない。ほとんど忘れ去られてしまった知識を追求めることに身を捧げる学者であるのかも。

精霊の相棒を描く

君は自分の精霊の相棒を、無理のない範囲で自由に描写してよい。分かりやすい例は自然の野獣たちの姿をとるものだが、シャーマンの種族に関わりのある生物や、精霊に誓いを立てた地域に住む生物ということもあり得る。以下に精霊がとる姿の一例を示す。熊、鹿、狼、蛇、リザード(蜥蜴)、ドレイク、スパイダー(蜘蛛)、バジリスク、ファルコン、グリフィン、植物。

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3つ“修得済”にしよう。

◆一日毎パワーを1つ選んで修得しよう。

戦闘中の実用面で技能を選ぶなら(運動)がよい候補だ。落とし穴からよじ登る、地面の裂け目を飛び越えるなどに役立つ。学んだ学術的知識も冒険の役に立つ。〈魔法学〉は魔法的なクリーチャーの正体を見破り、魔力を帯びた存在を見極めたりする。〈宗教〉はアンデッド・クリーチャーに関する知識も含んでいる。次は君の来歴を考えよう。これまでの君の旅路で〈持久力〉や〈治療〉が役に立っただろうか。君の好奇心は〈歴史〉を学ぶことを求めるだろうか。

選択肢は決まったのだろうか？ 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。