

PC名: (ハーフエルフの春センチネル)

クラス: ドルイド(春のセンチネル) Lv: 1  
種族: ハーフエルフ 性別: 年齢:

ヒットポイント / 回復力 table with columns for HP, damage, recovery, and hit points.

移動速度 table with columns for normal, dash, and other movement speeds.

イニシアチブ table with columns for initiative, bonuses, and other stats.

防御値 table with columns for AC, armor, and other defensive stats.

能力値

Ability scores table with columns for strength, endurance, agility, knowledge, judgment, and charisma.

Ability scores table with columns for strength, endurance, agility, knowledge, judgment, and charisma.

Ability scores table with columns for strength, endurance, agility, knowledge, judgment, and charisma.

Ability scores table with columns for strength, endurance, agility, knowledge, judgment, and charisma.

技能

Skill list table with columns for skill name, bonus, ability, proficiency, and other details.

アクションポイント table with columns for action points.

近接基礎攻撃

Melee attack table with columns for weapon, range, damage, and other stats.

遠隔基礎攻撃

Ranged attack table with columns for weapon, range, damage, and other stats.

パワーリスト

Power list table with columns for name, proficiency, action, and other details.

特技

(重刀剣練達)

種族的特徴

Size: Medium, Movement: 6マス, Vision: 夜目, Languages: Common, Elf, Goblin, Skills: Breakthrough and Negotiation.

基本クラスの特徴

Role: Commander, Power Source: Primitive, Defense Bonus: Endurance+2, Proficiency: Cloak, Laser, Hide, Light Shield.

Weapon Proficiency: Simple Melee, Simple Ranged, Weapon Equipment: Staff, Totem.

Class Skills: Nature, Movement, Breakthrough, Negotiation, Endurance, Knowledge, Healing, Magic, History, etc.

背景ルール

100 装備品

- 11 武器: シミター、スリング
30 防具: ハイド・アーマー
5 腕: ライト・シールド
脚:
手:
頭:
首:
指輪:
腰:
装具:
3 その他: 登はん用具、スリング・ブリットx20個
15 標準冒険者キット: 背負い袋、携帯用寝具、火打ち石、ベルト・ポーチ
49 陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋、盗賊道具
51 所持金: 51 gp,

**特殊な処理をする特技：**  
【重刀剣練達】：重刀剣類使用時の攻撃ロール+1 特技(適用済み)。また、アックス類を使用時に**機会攻撃に対する全ての防御値を+2**。

**種族特徴**  
**二重の血統**：他の前提条件を満たしている限り、ハーフエルフ専用の特技に加え、エルフ専用とヒューマン専用の特技も修得できる。  
**集団交渉術**：10マス以内にいる味方全ての 交渉 +1 種族ボーナス。

**クラス特徴**  
**巡りゆく大自然の守人(害のドルイド)**：シミターに習熟。シミターなどの武器による攻撃ロール+1(反映済)。治療 判定に+2(反映済み)。ウルフの相棒を得る。  
**原始の守護者**：重装鎧を着用していないとき、AC算出に関し【敏捷】や【知力】修正値の代わりに、【耐久力】修正値を適用できる(反映済)。  
**荒野の生存術**：  
・**薬草知識**：君および君の味方は小休憩中に回復力を消費する際、自身の回復力値に+2 できる。この利益を得るためには、植物が気軽に入手できる場所で休憩を行なわねばならない。  
・**野獣との共感**：君は“野獣”に対する 威圧、交渉 はったり 判定に+2 ボーナスを得る。君はこの種のクリーチャーと簡単な意志疎通を図ったり、命令できる。ただし、彼らを従わせる強制力はない。看破 判定(難易度は DM が決定)に成功すれば、君は一体のクリーチャーの身振り化や鳴き声から、それが伝えたい事柄の概要を読み取れる。

**種族特徴**  
**二重の血統**：他の前提条件を満たしている限り、ハーフエルフ専用の特技に加え、エルフ専用とヒューマン専用の特技も修得できる。  
**集団交渉術**：10 マス以内にいる味方全ての 交渉 +1 種族ボーナス。

**武器の特性**  
**高クリティカル**：クリティカル時に武器ダメージダイス1個を振り足せる。

**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(シミター)**  
[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：+4 対 AC  
ヒット：1d8 ダメージ(クリティカル時 9+1d8 ダメージ)

**遠隔基礎攻撃(スリング)**  
[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：+4 対 AC  
ヒット：1d6+2 ダメージ(クリティカル時 8 ダメージ)

**テンディング・ストライク /育む者の打撃** **ドルイド/攻撃 1**  
[無限回] [原始]、[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：1d8+4 ダメージ(クリティカル時 12+1d8 ダメージ)  
効果：使用者から 5 マス以内の味方一人は 3 点の一時的 hp を得る。

**コンバインド・アタック /連携攻撃** **ドルイド/攻撃**  
[遭遇毎] [原始]、[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：1d8+4 ダメージ(クリティカル時 12+1d8 ダメージ)  
効果：使用者の動物の相棒は 1 回のフリー・アクションとして“自身の移動速度までの移動”後に、自分のアニマル・アタックを使用できる。

**ナック for サクセス /成功の秘訣** **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：使用者または爆発の範囲内の味方 1 体。  
効果：以下のうち 1 つを選択すること。  
目標は 1 回のセービング・スローを行なう。  
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なう。  
目標は、目標が目標の次のターンの終了時までに行なう次の 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なう次の 1 回の技能判定に、+ 4 のパワー・ボーナスを得る。

**ヒート・メタル /金属加熱** **ドルイド/攻撃 1**  
[一日毎] [原始]、[火]  
マイナー・アクション 近接 1  
目標：アックス類、軽刀剣類、重刀剣類、スピア類、ピック類、フレイル類のいずれかである武器一つ  
効果：1 ラウンドに 1 回、目標を用いた[武器]攻撃がヒットしたとき、その攻撃の目標は更に 5[火]ダメージを受ける。

**ヒーリング・ワード /癒しの言葉** **ドルイド/汎用**  
[遭遇毎](特殊) [回復]  
マイナー・アクション 近接範囲・爆発 5 マス  
目標：使用者または爆発範囲内の味方 1 人  
効果：目標は 1 回の回復力を消費でき、それにより通常よりも 1d6 ポイント多くヒット・ポイントを回復できる。  
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。

**動物の相棒**  
君は“巡りゆく大自然の守人”の季節に対応した動物の相棒として、狼の相棒を得る。動物の相棒は以下の特徴を持つ。  
・君と相棒の距離が 20 マス以内の時、テレパシーで意思疎通できる。視線や効果線は必要ないが、相棒の知能は通常の動物並みである。  
・動物の相棒は君と回復力を共有する。何らかの効果が君の相棒に回復力を消費させる場合、君の回復力がその分だけ減る。君が底力を使用し、相棒も君の回復力値に等しい hp を回復する。小休憩の終了時に動物の相棒の hp は全て回復する。  
・君が相棒の hp が 0 になった時点で、魔力が途絶え、相棒は消え失せる。相棒を呼び戻すには次の 2 通りの方法がある。  
-マイナー・アクション：マイナー・アクションと回復回数を 1 回費やして、君から最も近い空いたマスに相棒を出現させる。この際の相棒の現在 hp は君の回復力値に等しい。  
-小休憩 or 大休憩：休憩の際に回復回数を 1 回費やして、君から最も近い空いたマスに相棒を出現させる。この際に相棒は最大 hp で現れる。  
**相棒のアクション**：相棒が 20 マス以内にいるとき、そのアクションは君によって制御される。君が特定のアクションを使うことによって、相棒にアクションを行わせることができる。  
・**標準アクション**：相棒に標準アクションを行わせるには、君は標準アクションを費やして命令する必要がある。  
・**移動アクション**：君が 1 回の移動アクションを消費するたび、相棒も 1 回の移動アクションを行える。君は移動アクションを費やして、移動を命令することもできる。  
・**マイナー・アクション**：相棒に標準アクションを行わせるには、君は標準アクションを費やして命令する必要がある。  
・**フリー・アクション**：相棒は命令無しでもフリー・アクションを行える。  
・**トリガー型アクション**：動物の相棒が行えるいずれかのトリガー型アクションをトリガーが発生した場合、君が同じアクションを費やして命令しない限り、相棒はそのアクションを行えない。  
相棒の独立行動：君が相棒に命令できないとき(気絶や、距離 21 マス以上)、相棒は独立行動できる。独立行動中には 1 ターンに 1 行動のみしか行えない。機会アクションは行えるが、即応アクションは行えない。

**動物の相棒・ウルフ**  
中型・自然・野獣  
HP：14 **イニシアチブ**：君と同一  
AC16；頑健 14，反応 14，意志 14 +4，**<知覚>**+11  
移動速度：8 **夜目**  
★フェイスフル・バック・ハウンド/忠実なる猟犬◆オーラ 1  
このオーラ内の敵は戦術的優位を与える。  
M アニマル・アタック/動物の攻撃(標準；無限回)  
近接・1 マス；+6 対 AC；1d8+7 ダメージ(クリティカル時 15 ダメージ)。  
能力値：筋 14(+2)，敏 20(+5)，判 14(+2)，耐 17(+3)，知 2(-4)，魅 6(-2)

**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指揮役です。指揮役は HP を回復するパワーを持っていますが、回復するだけが仕事ではありません。  
敵を攻撃することによって、パーティが次に倒すべき敵への攻撃を当たりやすくしてダメージの集中を可能とし、これから敵陣に飛び込んでいく味方には防御力を上げる。パーティの動きの流れを作るのが重要な仕事となります。回復パワーはこれらのことを行いながら、その合間に回復を行なえるようになっています。

**キャラクターの特色と運用**  
君は狼の相棒と共に森を守護する半妖精のドルイドです。  
君は相棒を敵に隣接させることで手軽に味方に戦術的優位を提供できます。またヒーリング・ワードだけでなく、無限回パワーによって一時 hp を配ることで味方を守ることができます。  
君はコンバインド・アタックなど相棒と連携によって多様な行動を取れますが、処理が遅くなりがちです。それぞれの行動を事前に考え、スムーズなプレイを心がけて下さい。  
君の技能は、冒険で役に立つものが揃っています。多くの敵を識別できる **自然** や、様々な危険を察知できる **知覚**、味方を助ける **治療** は特に有用です。これらを「荒野の生存術」と組み合わせることで、より有効に活用することができます。