

PC名: (エルフのファイター[スレイヤー])

クラス: ファイター(スレイヤー) Lv: 1
種族: 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 types.

イニシアチブ table with columns for initiative, level correction, and special abilities.

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

能力値

Ability scores table including Strength, Endurance, Agility, Knowledge, Judgment, and Charisma.

Strength stat table with modifiers and racial/class bonuses.

Endurance stat table with modifiers and racial/class bonuses.

Agility stat table with modifiers and racial/class bonuses.

Knowledge stat table with modifiers and racial/class bonuses.

Judgment stat table with modifiers and racial/class bonuses.

Charisma stat table with modifiers and racial/class bonuses.

アクションポイント table showing action points available.

技能

Skills table listing various skills like Intimidation, Athletics, Stealth, etc., with bonuses and acquisition methods.

近接基礎攻撃

Melee attack table for Longsword.

遠隔基礎攻撃

Range attack table for Longbow.

パワーストック

Power list table showing available powers like Battle Lash, Mobile Blade, etc.

特技

(近接戦闘訓練)

種族的特徴

Racial traits text describing Elf characteristics like size, vision, and abilities.

基本クラスの特徴

Class features text describing Fighter abilities like combat role, equipment, and skills.

背景ルール

なし

装備品

Equipment list table including weapons (Longbow, Longsword), armor (Leather), and other items.

特技

【近接戦訓練】:近接基礎攻撃の攻撃ロールにおいて、【筋力】の代わりに、指定した能力(+5:敏捷)で判定を行える。ダメージ・ロールは指定した能力の半分(+2)となる適用済み。

クラス特徴

英雄級スレイヤー: [武器]攻撃のダメージロールに敏捷力ボーナスを追加する(計算済み)。

武器の才: [武器]攻撃ロールに+1のボーナス。

ファイターの構え: 無限回パワーとして、様々な構えを修得する。

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(ロングソード)

[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:+9 対AC

ヒット:1d8+7ダメージ(クリティカル時15)。

(バトル・ラス使用時:1d8+9ダメージ(クリティカル17))

遠隔基礎攻撃(ロングボウ)

[無限回] [武器]

標準アクション 遠隔・武器(20/40マス)

目標:クリーチャー1体

攻撃:+8 対AC

ヒット:1d10+10ダメージ(クリティカル時20)。

(バトル・ラス使用時:1d10+12ダメージ(クリティカル22))

バトル・ラス/怒りの猛攻

ファイター/汎用

[無限回] [武勇]、[構え]

マイナー・アクション 使用者

効果:使用者は“怒りの猛攻”の構えを取る。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のボーナスを得る。

モバイル・ブレード/白刃旋舞

ファイター/汎用

[無限回] [武勇]、[構え]

マイナー・アクション 使用者

効果:使用者は“白刃旋舞”の構えを取る。構えが終了するまでの間、使用者は敵に武器を用いた基礎攻撃がヒットするたびに、フリー・アクションとして5マスまでの移動を行うことができる。

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撃破役です。撃破役の仕事は敵単体に大ダメージを与えて、一体ずつ始末していくことです。撃破役は高い移動能力や長射程の攻撃を持っていることが多く、これを生かすことで狙った敵を逃さずに仕留めることができます。

しかし、一般に撃破役のACや回復回数は多くありません。自身の身を守るためには味方、特に防衛役との連携が欠かせません。また、高いダメージを確実にヒットさせるためには、指揮役から攻撃へのボーナスを受けられる距離を心がけましょう。

このキャラクターの特色と運用

あなたは戦場を駆け回って鋭い矢を放つ妖精の弓使いです。

あなたは攻撃は射程が長い上にダメージが大きいので、後方に隠れている敵に致命をおわすことができます。また、遠くから大きいダメージを出したいとき、接近した敵と戦うときに、“構え”を適切に切り替えて“パワー・アタック”を用いることで、さらに有効にダメージを与えることができます。

あなたは遠隔攻撃が中心ではありますが、ロングソードによる攻撃や打たれ強さも兼ね備えているため、後方に隠れている必要はありません。射線を確保するためにも、前線に近づいて行動する方が良いでしょう。

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。他に専門家が居なければ、《盗賊》もあなたが担当することになるかもしれません。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。

パワーストライク /強撃

ファイター/攻撃

[遭遇毎] [武勇]、[武器]

アクション不要 使用者

トリガー:使用者が武器を使用した近接基礎攻撃を敵1体にヒットさせる。効果:その敵はトリガーになった攻撃から+1d8(ロングソード使用時)の追加ダメージを受ける。

エルヴン・アキュラシイ /エルフの正確さ

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:その攻撃を再ロール。出目に関わらず、2回目の結果を適用する。