

PC名: (ヒューマンのファイター[スレイヤー])

クラス: ファイター(スレイヤー) Lv: 1
種族: ヒューマン 性別: 年齢:

ヒットポイント / 回復力 table with columns: 最大HP, 重傷値, 回復力値, 回復回数 (1-8)

移動速度 table with columns: 通常, 疾走, 基本, 防具, アイテム, その他

イニシアチブ table with columns: 合計, [敏], Lv補正, 特技, その他

防御値 table with columns: 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 鎧, 盾, 強化, その他

能力値

能力値 table with columns: 筋力, 耐久力, 敏捷力, 知力, 判断力, 魅力

17 AC table with columns: 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 強化, その他, その他

17 頑健 table with columns: 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 強化, その他, その他

13 反応 table with columns: 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 強化, その他, その他

13 意志 table with columns: 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 強化, その他, その他

アクションポイント table with columns: 0, 1, 2, 3, 4

技能

技能 table with columns: 技能名, ボーナス, 能力判定値, 習得, 防具, 種族, その他

近接基礎攻撃

近接基礎攻撃 table with columns: 武器, 間合い, 命中修正, ダメージ, その他

遠隔基礎攻撃

遠隔基礎攻撃 table with columns: 武器, 射程, 命中修正, ダメージ, その他

パワースト

パワースト table with columns: 名称, 習得, アクション, 回数

特技

(重刀剣練達)、(追加hp)

種族的特徴

サイズ: 中型 移動速度: 6マス 視覚: 通常
言語: 共通語、他一つ(竜語) 技能ボーナス: なし
ボーナス特技、ボーナス技能。
防御値ボーナス: 頑健、反応、意志の各防御値+1。
ヒロイック・エフォート: 同名のパワーを得る。

基本クラスの特徴

役割: 撃破役 パワー源: 武勇 防御値ボーナス: 頑健+2
防具習熟: クロース、レザー、ハイド、チェインメイル、スケイル

武器習熟 単純近接、軍用近接、単純遠隔、軍用遠隔
武器装具: なし
クラス技能: 威圧、運動、持久力、事情通、治療、から3つ選択
武器の才:[武器]攻撃ロールに+1(計算済)。
英雄級スレイヤー:[武器]ダメージに敏捷ボーナスを加える(計算済)
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。

背景ルール

なし

100 装備品

- 40 武器: グレートソード、ジャベリンx2本
- 45 防具: スケイル・アーマー
- 腕
- 脚
- 手
- 頭
- 首
- 指輪
- 腰
- 予備装具、他
- その他
- 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
- 85 陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋
- 15 所持金: 15 gp,

特技

【武器熟練：重刀剣類】：該当武器類でのダメージ+1 特技(適用済)。
【追加 hp】：hp が 5 点上昇する(計算済)。

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)。
武器のオ：[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(グレートソード)

[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：1d10+6 ダメージ(クリティカル時 16)。

(バトル・ラス使用時：1d10+8 ダメージ(クリティカル 18))

(パーサーカーズ・チャージ使用時：攻撃累計：+12 対 AC +1d10+6 ダメージ(クリティカル 16))

遠隔基礎攻撃(ジャベリン)

[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：+7 対 AC

ヒット：1d6+6 ダメージ(クリティカル時 12)。

(バトル・ラス使用時：1d6+8 ダメージ(クリティカル 14))

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。

パーサーカーズ・チャージ/狂戦士の突撃

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“狂戦士の突撃”の構えを取る。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 のボーナスを得、さらに突撃の際の攻撃ロールに+2 のパワー・ボーナスを得る。

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+1d10(ロングソード使用時の追加ダメージ)を受ける。

ヒロイック・エフォート /英雄的奮闘

種族パワー/汎用

[遭遇毎]

アクション不要 使用者

トリガー：使用者が1回の攻撃が、1回のセーヴィングスローにミスする。

効果：トリガーとなったロールに+4 種族ボーナスを得る。

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

あなたは大剣を振り回して戦場を暴れ回る剣士です。

あなたは攻撃は常に大きいダメージを与え、敵に致命をおわすことができます。特に大きいダメージを出したいときには、“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。

また、攻撃が外れそうになったときには、“ヒロイック・エフォート”で無理矢理に当てることもできます。

撃破役として、君は例外的にタフであり、常に戦場の中心で戦い続けることができます。

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。