

PC名:										クラス: ファイター(スレイヤー)			Lv: 4			
(人間のハルバード使い)										種族: ヒューマン		性別:	年齢:			
ヒットポイント / 回復力										移動速度						
最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	8	通常	疾走			
51	25	12	9	10								5マス	7マス			
ダメージ:										基本	防具	アイテム	その他			
										6	-1					
イニシアチブ										防御値						
合計	【敏】	Lv補正	特技	その他				10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
+5	3	2						20	AC	12	0		7	0	1	
												重装				
能力値																
能力値		能力修正値	能力判定値					10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
筋力	20	+5	+7					21	頑健	12	5	1	2	1		
耐久力	13	+1	+3													
敏捷力	16	+3	+5					19	反応	12	3	1	2	1	0	
知力	8	-1	+1													
判断力	10	+0	+2					16	意志	12	0	1	2	1		
魅力	10	+0	+2													
										アクションポイント		0	1	2	3	4
技能										近接基礎攻撃						
技能名	ボーナス	能力判定値	習得	防具	種族	その他				武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他		
威圧	+7	【魅】	2	5	なし					ハルバード[+1]	2マス	+12	1d10+12	クリティカル時+1d6他		
運動	+12	【筋】	7	5	0											
隠密	+5	【敏】	5		0											
軽業	+7	【敏】	5		0	2										
看破	+2	【判】	2		なし											
交渉	+2	【魅】	2		なし											
持久力	+3	【耐】	3		0											
事情通	+7	【魅】	2	5	なし											
自然	+2	【判】	2		なし											
宗教	+1	【知】	1		なし											
知覚	+2	【判】	2		なし											
地下探検	+2	【判】	2		なし											
治療	+7	【判】	2	5	なし											
盗賊	+5	【敏】	5		0											
はったり	+2	【魅】	2		なし											
魔法学	+1	【知】	1		なし											
歴史	+1	【知】	1		なし											
知覚	受動<知覚>: 12			受動<看破>: 12												
特技										遠隔基礎攻撃						
《斧練達》, 《武器熟練:アックス類》, 《無双の反応》, 《鋼の意思》, 《追加hp》,										武器	射程	命中修正	ダメージ	その他		
										ハンドアックス	5/10マス	+11	1d6+9			
種族的特徴										パワーリスト						
サイズ: 中型	移動速度: 6マス	視覚: 通常								名称	習得	アクション	回数			
言語: 共通語、他一つ(巨人語)	技能ボーナス: なし									ポイズド・アソルト	クラス	マイナー	無限			
ボーナス特技、ボーナス技能。										バトル・ラス	クラス	マイナー	無限			
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	種族	-	遭遇□			
ヒロイック・エフォート: 同名のパワーを得る。										パワー・ストライク	クラス	-	遭遇□			
										マイナー・リサージャンス	クラス	マイナー	遭遇□			
基本クラスの特徴										装備品						
役割: 撃破役	パワー源: 武勇	防御値ボーナス: 頑健+2					680			武器:	ハルバード[+1,レンディング][4LvAV)、ハンドアックスx3					
防具習熟: クロース、レザー、ハイド、チェーンメイル、スケイル							15			防具:	スケイルメイル[+1、ブラックアイアン][4Lv)					
武器習熟: 単純近接、軍用近接、単純遠隔、軍用遠隔							520			腕	ブレイザーズofマイティ・ストライキング(2Lv)					
武器装具: なし										脚						
クラス技能: 威圧、運動、持久力、事情通、治療、から3つ選択										手						
武器の才: [武器]攻撃ロールに+1(計算済)。										頭	セーフウィング・アミュレット[+1](3Lv)					
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)										首						
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。										指輪						
										腰						
										予備装具、他						
							100			その他	ポジションofヒーリングx2					
背景ルール										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						
船乗り(PHB2): <軽業>+2							15			陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋						
テーマを習得せず、代わりに特技を一つ追加習得							650			所持金: 30 gp,						
							30									

特技

《**アックス練達**》：アックス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の**ダメージ・ロールにおける出目1を一つだけ振り直すことができる**。再ロールの結果を振り直すことはできない。

《**武器熟練：アックス類**》：該当武器類でのダメージ+1 特技 (適用済み)。

《**無双の反応**》：反応防御値+2 特技 (適用済み)。1 ラウンド目にすべての敵に戦術的優位 (命中+2) を得る。

《**鋼の意思**》：意思防御値+2 特技 (適用済み)。

《**追加 hp**》：最大 hp+5 (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 (適用済み)。

武器の才：[武器] 攻撃ロールに+1 のボーナス (適用済み)。

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。

素早い持ち替え：ターン中に1回、フリー・アクションとして武器一つを抜くか、しめることができる。

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。

武器の特性

間合い武器：ハルバードは間合いの長い武器であり、1マス離れたところにいる敵を攻撃できる。

パワー

近接基礎攻撃 (ハルバード [+1, レンディング])

[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：+12 対 AC

ヒット：1d10+12 ダメージ (クリティカル時 22+1d6、追加で1回の攻撃)。
※レンディング武器の効果で、クリティカル時には同じ目標にもう一度だけ攻撃可能。

遠隔基礎攻撃 (ハンドアックス)

[無限回] ◆ [武器]

標準アクション 遠隔・武器 (5/10マス)

目標：クリーチャー1体

攻撃：+11 対 AC

ヒット：1d6+9 ダメージ (クリティカル時 15)。

以下、特記していないのはハルバード使用時

ポイズド・アソルト/堅実な攻撃の構え 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“堅実な攻撃”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攻撃ロールに+1のパワー・ボーナスを得る。

・ハルバードの攻撃： +13 対 AC → 1d12+12 ダメージ。

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のパワー・ボーナスを得る。

・ハルバードの攻撃： +12 対 AC → 1d12+14 ダメージ。

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 (ハルバード使用時) 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回の攻撃か、1回のセーフウ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。

シングル・アウト /お前を殺す ファイター/汎用 2

[遭遇毎] ◆ [武勇]

マイナー・アクション 遠隔・5マス

目標：クリーチャー1体

効果：目標は使用者の次ターン終了時まで、使用者に戦術的優位 (攻撃ロール+2) を与える。

アイテム

■ハルバード [+1, レンディング]

(Lv4 武器)

アイテム・スロット：武器 (ハルバード)

強化：攻撃ロールとダメージ・ロール+1

クリティカル：+1d6 ダメージ、下記効果

特性：この武器でクリティカルヒットを与えたとき、同じ目標に対して近接基礎攻撃を行う。

スケイル・アーマー [+1, ブラック・アイアン]

(Lv4 鎧)

アイテム・スロット：鎧 (スケイル・アーマー)

強化：AC+1

特性：[火]に対する抵抗5、および[死霊]に対する抵抗5。

セーフウィング・アミュレット [+1]

(Lv3 お守り)

アイテム・スロット：首

強化：頑健と反応、意志+1

特性：落下したとき、ダメージを計算するための落下距離を10ft減少させる。使用者は常に伏せになることなく、足から着地する。

プレイヤーズ of マイティ・ストライキング

(Lv2 腕甲)

アイテム・スロット：腕部

特性：使用者が近接基礎攻撃をヒットさせた際、その基礎攻撃でのダメージを+2する (適用済み)。

■ポーション of ヒーリング

(Lv5 ポーション)

アイテム・スロット：ポーション

パワー ([消費型] ◆ [回復])：マイナー・アクション。このポーションを飲み、回復力を1回消費する。通常回復するヒット・ポイントの代わりに、使用者は10ポイントのヒット・ポイントを回復する。

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

あなたはハルバードを構えた人間の戦士です。鎧を身につけているにもかかわらず素早く、敵が身を守るより先にハルバードで切り倒します。

あなたは間合い武器であるハルバードを用いて、少し離れた敵も攻撃できます。これによって前線が込み合った時や防衛役との連携を行いやすくなっています。また、セーフウィング・アミュレットの効果によって、段差の跳び下りなども得意です。

攻撃時には特技の効果や汎用パワーの効果で得た戦術的優位と、ポイズド・アソルトの構えで得た命中ボーナスで攻撃をヒットさせやすいです。ここぞという敵にヒットしたら、パワーストライクでダメージを狙っていきます。

パワーアタックを使い切ったあとなど、大きなダメージを出したいときには、バトル・ラスの構えを活用してください。

撃破役としては例外的にタフなあなたは、常に戦闘の中心として戦場の真ん中で戦い続けることができます。特技による防御と、鎧による**[火]**と**[死霊]**への抵抗を持っているため、敵の魔法攻撃にも高い防御力を身につけています。

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。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。

・「テーマ」習得の代わりに特技を一個追加習得。

・略語： HoFL：ヒーローズ of フォールン・ランズ、PHB：プレイヤーズ・ハンドブック、AV：冒険者の宝庫、AV2：冒険者の宝庫 2