



**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に+1種族ボーナス。

**クラス特徴**  
**元素の威力**：[秘術]のダメージ・ロールに【耐久】+2のボーナス。  
**元素の強靱さ**：AC算出時に敏捷や知力の変わりに耐久を参照(反映済み)。  
**得意元素(風)**：エレメンタル・ボルトに特殊効果が付加(反映済み)。  
[電撃]抵抗 10

**テーマの特徴：ウィンドロード/風の長**  
起源が“元素”となる。運動と知覚にボーナス(反映済み)。何らかの効果で飛行する際、1マス多く飛行できる(反映済み)。底力を使用する際、隣接するクリーチャーを1マス押しやれる。

**特殊な処理をする特技**  
**スタッフ練達**：スタッフでの攻撃ロール+1(反映済み)。スタッフを用いての[装具]遠隔攻撃と遠隔範囲攻撃で機会攻撃を誘発しない。  
**【風のマーク】**：[雷鳴]または[電撃]パワーによる攻撃をヒットさせると、その敵を1マス横滑りさせることができる(反映済み)。また、君は飛行移動速度に+1ボーナスを得る(反映済み)。更に幾つかの儀式を修得できる。  
**【二重装具の術者】**：両手に装具を持っている際、逆手に持っている装具の強化ボーナスをダメージ・ロールに追加(反映済み)。  
**【怒濤のアクション】**：アクション・ポイントを消費することで得たアクションの間、君の行う攻撃ロールに+3のボーナスを得る。  
**【撃ち下ろし射撃】**：遠隔攻撃の際、目標が伏せ状態である事によるペナルティを受けない。君の遠隔攻撃は伏せの目標に対して追加ダメージ2。

**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(副武器：ダガー[+2, リズムブレード])**  
[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：1d4+2ダメージ(クリティカル時6+2d6ダメージ)。

**遠隔基礎攻撃：エレメンタル・ボルト /元素の魔弾 ソーサラー/攻撃**  
[無限回] [装具]、[秘術]、[元素]、[電撃]  
標準アクション 遠隔・10マス  
目標：クリーチャー1体  
攻撃：+12対反応  
ヒット：1d12+17[電撃]ダメージ(クリティカル時29[電撃]+2d10ダメージ)、使用者の次ターン未まで脆弱性3[電撃]を与え、1マス横滑りさせる。

**ハウリング・ゼファー /吠え猛る突風 ソーサラー/攻撃**  
[無限回] [装具]、[秘術]、[元素]、[雷鳴]  
標準アクション 近接範囲・爆発1マス  
目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて  
攻撃：+12対頑健  
ヒット：1d8+17の[雷鳴]ダメージ(クリティカル時25+2d10ダメージ)。さらに使用者は目標を2マス横滑り。

**エレメンタル・エスカレイション(エア) / 元素増幅(風) ソーサラー/攻撃**  
[遭遇毎] [秘術]、[元素]、[さまざま]  
フリー・アクション 使用者  
トリガー：使用者がソーサラーの[無限回]攻撃パワーを使用する  
効果：使用者はトリガーとなった攻撃の目標に、追加で1体のクリーチャーを追加できる。その攻撃の射程が近接または遠隔であるならば、追加の目標は使用者から5マス以内にいるものでなければいけない。攻撃の射程が遠隔範囲または近接範囲ならば追加の目標は爆発または噴射の範囲に隣接していなくてはならない。  
この攻撃のヒットを受けたすべての目標は1d10の追加ダメージを受ける。加えて使用者はフリーアクションとして5マス(移動速度/2+2)までの飛行を行える。  
特殊：このパワーは1ラウンドに1回までしか使用できない。

**ウィンドフューリィ・アソールト/荒ぶる風の猛攻 テーマ/攻撃**  
[遭遇毎] [武器]、[元素]  
標準アクション 近接・接触 or 遠隔・5/10マス  
効果：使用者は8マスまでの飛行(自分の移動速度+2)を行う。この飛行中の任意の時点で以下の攻撃を行うことができる。  
目標：クリーチャー1体  
攻撃：+14対AC  
ヒット：1d4+7ダメージ(クリティカル時11+2d6ダメージ)。使用者は目標を1マス横滑り。

**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回のセーヴィング・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。

**プロテクティブ・ゲイル/強風の守り テーマ/汎用2**  
[遭遇毎] [元素]、[オーラ]  
マイナー・アクション 使用者  
効果：使用者は自分の次ターン未まで持続する“オーラ2”を起動する。このオーラ内はすべての敵にとって移動困難な地形である。使用者およびオーラ内の味方は皆、遠隔攻撃に対する反応およびACに+2パワー・ボーナス。

**サドン・スケイルズ/とっさの鱗 ソーサラー/汎用6**  
[遭遇毎] [秘術]  
即応・割込 使用者  
トリガー：使用者への1回の攻撃がヒットする  
効果：使用者はすべての防御値に+7のボーナスを得る。

**アイテム**  
**スタッフ[+2, ルーイン]** (Lv8 武器)  
アイテム・スロット：装具(スタッフ)  
強化：攻撃ロールとダメージロール+2  
クリティカル：+2d10ダメージ。  
特性：ダメージ・ロールに、通常の強化ボーナスに加え、このスタッフの強化ボーナスに等しいアイテム・ボーナスを加える(計算済み)。

**ダガー[+2, リズムブレード]** (Lv7 武器)  
アイテム・スロット：武器(ダガー)  
強化：攻撃ロールとダメージロール+2  
クリティカル：+2d6ダメージ。  
特性：副武器として使用時にACと反応に+1盾ボーナス(計算済み)。

**クローク of ディストーション** (Lv9 外套)  
アイテム・スロット：首  
強化：頑健、反応、および意志+2  
特性：6マス以上離れた位置からの遠隔攻撃に対するすべての防御値に、+2アイテム・ボーナスを得る。

**ベルト of ヴィム** (Lv2 腰)  
アイテム・スロット：腰  
特性：回復力値に+1(反映済み)。

**ポーション・オヴ・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 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。

このキャラクターは二次的な役割として、制御役のような能力を持っています。

**このキャラクターの特色と運用**

あなたは風使いの飛空艇パイロットです。戦場では風を身にまとって自在に飛び回りつつ、稲妻で敵を撃ち落とします。

あなたは攻撃はどれもダメージ修正が高く、さらに単体を狙うものと範囲をまとめて制圧するものが揃っています。エレメンタル・エスカレーションで惜まず増幅しつつ、状況ごとに適切なパワーを使いましょう。

あなたの弱点は防御力の低さですが、前線に近づかなくとも敵を倒すことができますし、スタッフに練達したあなたは、遠隔攻撃で機会攻撃を誘発しません。一方で、緊急時に瞬間的に防御力を上げる手段や、離脱手段は豊富に揃っており、これを用いて身を守ることになります。

あなたの身につけた技能のうち、運動 は戦闘中の移動に有用ですが、それ以外は戦闘以外の時に役に立ちます。魔法学 は状況を分析するのに、交渉 は様々な相手から協力を得るのに役立ちます。

略語：[AV] 冒険者の宝物庫、[AV2] 冒険者の宝物庫 2

