PC名：

(ウォーフォージドの軍人ファイター)

クラス：ファイター　Lv：4

種族：ウォーフォージド　性別：　年齢：

ヒットポイント / 回復力

最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	8
49	24	12		9	10	11	12	~~13~~	~~14~~	~~15~~	~~16~~

ダメージ：

移動速度

通常		疾走	
5 マス		7 マス	
基本	防具	アイテム	その他
6	-1		

イニシアチブ

合計	〔敏〕	Lv補正	特技	その他
+3	1	2		

能力値

	能力値	能力修正値	能力判定値
筋力	18	+4	+6
耐久力	16	+3	+5
敏捷力	12	+1	+3
知力	10	+0	+2
判断力	16	+3	+5
魅力	8	-1	+1

防御値

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
23	AC	12					8	2	1	

		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
19	頑健	12	4		2		1			

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
16	反応	12	1				1	2		

		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
17	意志	12	3	1			1			

アクションポイント	0	1	2	3	4

技能

技能名	ボーナス		能力判定値	習得	防具	種族	その他
威圧	+3	〔魅〕	+1		なし	2	
運動	+9	〔筋〕	+6	5	-4		2
隠密	-1	〔敏〕	+3		-4		
軽業	-1	〔敏〕	+3		-4		
看破	+5	〔判〕	+5		なし		
交渉	+1	〔魅〕	+1		なし		
持久力	+8	〔耐〕	+5	5	-4	2	
事情通	+1	〔魅〕	+1		なし		
自然	+5	〔判〕	+5		なし		
宗教	+2	〔知〕	+2		なし		
知覚	+5	〔判〕	+5		なし		
地下探検	+5	〔判〕	+5		なし		
治療	+10	〔判〕	+5	5	なし		
盗賊	-1	〔敏〕	+3		-4		
はったり	+1	〔魅〕	+1		なし		
魔法学	+2	〔知〕	+2		なし		
歴史	+2	〔知〕	+2		なし		

知覚　受動〈知覚〉：15　受動〈看破〉：15

近接基礎攻撃

武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
バスタードソード+1	1マス	+12	1d10+5	

遠隔基礎攻撃

武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ジャベリン+1	5/10	+10	1d6+5	

パワーリスト

名称	習得	アクション	回数
タイドofアイアン	クラス	標準	無限
クリーヴ	クラス	標準	無限
スチール・サーペント・ストライク	クラス	標準	遭遇□
ダンス・オヴ・スチール	クラス	標準	遭遇□
アンストッパブル	クラス	マイナー	一日□
ヴィランズ・メナス	クラス	標準	一日□
ウォーフォージドリゾルヴ	種族	マイナー	遭遇□

特技リスト

《武器習熟：バスタードソード》　バスタードソードに習熟

《武器練達：重刀剣類》　重刀剣類使用時の武器パワーの攻撃ロール+1（反映済）

《鎧習熟：プレート》　プレートメイルに習熟

種族的特徴

サイズ：中型　移動速度：6マス　視覚：

言語：共通語　技能ボーナス：持久力&威圧+2

生ける人造、不寝番、ウィーフォージドの精神力：意思防御+1（反映済）

ウォーフォージドの頑健さ：継続的ダメージのセーブに+2

死亡セービングスローで出目10可能

ウォーフォージドリゾルヴ：マイナーアクション、5点の一時HPと1回のセーブ、重傷時はさらに5点回復

クラス特徴

役割：防衛役　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；ライト・シールド、ヘヴィ・シールド

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

ファイターの武器の才：片手武器による攻撃ロールに+1(計算済)。

卓越の戦士：機会攻撃のロールに+3。

ファイターの標的：攻撃の目標をマークする。隣接したマーク対象がシフトか君を含まない攻撃をしたら、割込で近接基礎攻撃を行う。

背景ルール

猪突猛進の兵士(運動+2、データ反映済み)

装備品

武器：フレイミング・バスタードソード+1(5lv)

防具：アダマンティンプレーティング・プレート+1(4lvエベロン)

腕

脚

手　ヘヴィシールド

頭

首　アミュレット・オブ・ヘルス+1(3lv)

指輪

腰

装具

その他　ヴィシャス・ジャベリン+1、ポーション・オブ・ヒーリングx2

登はん道具、ロングスピア、グレイヴ

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

陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋

所持金：0 gp,

クラス特徴

卓越の戦士：機会攻撃における攻撃ロールに+2 のボーナス。その機会攻撃が移動によって引き起こされたものであった場合、機会攻撃のヒットした敵はその場で移動を終了する。その敵にまだ別のアクションが残っているなら、別のアクションで移動を行うことはできる。

ファイターの標的：攻撃を行った際、命中の成否に関わらず、目標をマークすることができる。君にマークされており、かつ隣接されている敵が、シフトか君を目標に含まない攻撃を行ったなら、君はその敵に対して即応・割込アクションとして 1 回の近接基礎攻撃を行える。

特殊な処理をする特技：なし

底力

■底力

[遭遇毎]
標準アクション　　使用者
効果：回復力を 1 回分消費し、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(バスタード・ソード[+1、フレイミング])

[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+5 ダメージ(クリティカル時 15+1d6[火]ダメージ)

遠隔基礎攻撃(ジャベリン[+1、ヴィシャス])

[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：+10 対 AC
ヒット：1d6+5 ダメージ(クリティカル時 11+1d12 ダメージ)

以降の記載は全て武器としてバスタード・ソードを使用時。

クリーヴ　/薙ぎ払い　　ファイター/クラス特徴

[無限回]◆[武器]、[武勇]
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+5 ダメージ(クリティカル時 15+1d6[火]ダメージ)。使用者に隣接している別の敵 1 体は 4 ダメージを受ける。

タイド of アイアン　/打ち寄せるくろがね　　ファイター/クラス特徴

[無限回]◆[武器]、[武勇]
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+5 ダメージ(クリティカル時 15+1d6[火]ダメージ)。目標のサイズが使用者より 1 段階大きいかそれ以下ならば、使用者は目標を 1 マス押しやる。使用者は目標のいたマスにシフトできる。

■スチール・サーペント・ストライク　/鋼蛇撃　ファイター/クラス特徴

[遭遇毎]◆[武器]、[武勇]
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：2d10＋5 ダメージ(クリティカル時 25+1d6[火]ダメージ)。使用者の次のターンの終了時まで、目標は減速状態になり、シフトを行うこともできない。

■ダンス・オヴ・スチール　/舞い踊る鋼　　ファイター/クラス特徴

[遭遇毎]◆[武器]、[武勇]
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：2d10＋5 ダメージ(クリティカル時 25+1d6[火]ダメージ)。
武器：使用者が長柄武器類または重刀剣類を使用しているなら、目標は使用者の次のターンの終了時まで動けない状態となる。

■ウォーフォージド・リゾルヴ　　ウォーフォージド/種族特徴

[遭遇毎]
マイナー・アクション　　使用者
効果：5 点の一時 HP を得て継続的ダメージを与える効果 1 つにセービングスローを行うことが出来る。重傷時はさらに 5 点回復する。

■ヴィランズ・メナス　/悪党死すべし　　ファイター/クラス特徴

[一日毎]◆[武器]、[武勇]
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：2d10+5 ダメージ(クリティカル時 25+1d6[炎]ダメージ)。使用者はこの遭遇の終了時まで目標に対する攻撃ロールに＋2 のパワー・ボーナスを得、ダメージ・ロールに＋4 のパワー・ボーナスを得る。
ミス：この遭遇の終了時まで目標に対する攻撃ロールに＋1 のパワー・ボーナスを得、ダメージ・ロールに＋2 のパワー・ボーナスを得る。

■アンストッパブル　/決して倒れず　　ファイター/クラス特徴

[一日毎]◆[武勇]
マイナー・アクション　　使用者
効果：使用者は（2d6+3）に等しい一時的 hp を得る。

アイテム

■バスタード・ソード[+1、フレイミング]　　(Lv5 武器)

アイテム・スロット：武器(バスタード・ソード)
強化：攻撃ロールとダメージロール+1
クリティカル：+1d6[炎]ダメージ。
パワー（[一日毎]◆[火]）：フリー・アクション。このパワーは使用者がこの武器による攻撃をヒットさせた時に使用できる。追加で 1d6[火]ダメージを与え、さらに目標は継続的[火]ダメージ 5 を受ける（セーヴ・終了）。
パワー（[無限回]◆[火]）：フリー・アクション。この武器によって与えられるすべてのダメージは[火]ダメージとなる。ダメージを元に戻すのは、別のフリー・アクションである。

ジャベリン[+1、ヴィシャス]　　(Lv2 武器)

アイテム・スロット：武器(ジャベリン)
強化：攻撃ロールとダメージロール+1
クリティカル：+1d12 ダメージ。

■プレート[＋1 アダマンティン・プレーティング]　　(Lv4 鎧)

アイテム・スロット：鎧(プレート)
強化：AC +1
特性：使用者は全てのダメージに対する抵抗 1 を得る。
前提条件：生ける人造でなければならない。

■アミュレット・オヴ・ヘルス+1　　(Lv3 首部)

アイテム・スロット：首部
強化：頑健、反応、意志 +1
特性：[毒]に対する抵抗 5 を得る。

■■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 回分消費する。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防衛役です。防衛役の仕事は味方、特に撃破役を守ることです。防衛役が敵をマークすることで、味方はより安全に戦うことが可能になります。
　しかし、守るだけが防衛役の仕事ではありません。多くの防衛役はマークした敵が君以外の味方を攻撃したときにダメージを与えることができます。機会攻撃を誘発する味方と協力してこの効果を用いることによって、防衛役は敵にダメージを蓄積する攻撃役にもなります。

■キャラクターの特色と運用
このキャラクターは重い鎧と盾に身を固め、大剣を片手で振り回すウォーフォージド（機械生命体）の戦士です。
　ファイターのマーク能力は攻撃した目標をアクションなしでマークでき、味方への攻撃やシフトによる位置取りを邪魔して行動を大幅に制限できる強力な能力です。ファイターのいる場所が戦場の中心位置になります。
　戦闘時には敵の前衛の裏に回って味方に挟撃を提供しつつ戦うか、戦線の奥にいる後衛型の敵を押さえ込むのが基本的な運用となります。
　特にこのキャラクターは特技で最上級の鎧を装備し、鎧効果のおかげで通常よりもかなりタフな戦士です。また種族とクラスのパワーで一時ヒットポイントを得ることもできるため簡単には倒れません。
　このキャラクターが持つ敵を押しやるパワーは敵を味方から引き離すことや危険地形に押し込むことができ、遭遇毎パワーで減速状態や動けない状態にすることで敵の足を止めます。戦況に応じてこれらのパワーを使い分けてください。
　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、〈持久力〉は技能チャレンジにおいて辛い状況を耐え忍ぶときに有効でしょう。