PC名：

(レイザークロウ・シフターの捕食獣ドルイド)

クラス：ドルイド　Lv：4

種族：レイザークロウ・シフター　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
41	20	10		9	~~10~~	~~11~~	~~12~~	~~13~~	~~14~~	~~15~~	~~16~~

ダメージ：

移動速度

通常	疾走
7 マス	9 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
+9	3	2	4	

能力値

	能力値	能力修正値	能力判定値
筋力	12	+1	+3
耐久力	14	+2	+4
敏捷力	16	+3	+5
知力	10	+0	+2
判断力	20	+5	+7
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
19	AC	12	3				3		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
15	頑健	12	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
17	反応	12	3		1		1	0		

		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	意志	12	5		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	+1	〔魅〕	+1		なし		
運動	+9	〔筋〕	+3	5	-1		2
隠密	+6	〔敏〕	+5		-1	2	
軽業	+7	〔敏〕	+5		-1	2	1
看破	+7	〔判〕	+7		なし		
交渉	+1	〔魅〕	+1		なし		
持久力	+3	〔耐〕	+4		-1		
事情通	+1	〔魅〕	+1		なし		
自然	+12	〔判〕	+7	5	なし		
宗教	+2	〔知〕	+2		なし		
知覚	+12	〔判〕	+7	5	なし		
地下探検	+7	〔判〕	+7		なし		
治療	+7	〔判〕	+7		なし		
盗賊	+4	〔敏〕	+5		-1		
はったり	+1	〔魅〕	+1		なし		
魔法学	+7	〔知〕	+2	5	なし		
歴史	+2	〔知〕	+2		なし		

知覚　受動〈知覚〉：22　受動〈看破〉：17

近接基礎攻撃

武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
スタッフ+1	1マス	+6	1d6+3	
サヴェジ・レンド	1マス	+9対反応	1d8+8	[野獣形態]時のみ

遠隔基礎攻撃

武器	射程	命中修正	ダメージ	その他

パワーリスト

名称	習得	アクション	回数
サヴェジ・レンド	クラス	標準	無限
ストーム・スパイク	クラス	標準	無限
チル・ウィンド	クラス	標準	無限
ワイルド・シェイプ	クラス	マイナー	無限
レイザークロウ・シフティング	種族	マイナー	遭遇□
ツイスティング・ヴァインズ	クラス	標準	遭遇□
プレデタリーズ・フラリー	クラス	標準	遭遇□
バークスキン	クラス	マイナー	遭遇□
フェアリー・ファイヤー	クラス	標準	一日■

特技リスト

《装具練達：スタッフ》	該当する[装具]パワーの命中+1
《武器熟練：スタッフ類》	スタッフ類使用時のダメージロール+1 (反映済)
《イニシアチブ強化》	イニシアチブ判定に+4(反映済)
《儀式修得者》	儀式を修得して執行できる。

種族的特徴

サイズ：中型　移動速度：6マス　視覚：夜目

言語：共通語、+1言語　技能ボーナス：隠密と軽業

レイザークロウ・シフティング：重傷時にマイナーアクションで獣化できる。

クラス特徴

役割：制御役　パワー源：原始　防御値ボーナス：反応+1, 意志+1

防具習熟：クロース、レザー、ハイド

武器習熟　単純近接、単純遠隔

武器装具：スタッフ、トーテム

クラス技能：自然に加えて、運動、看破、交渉、持久力、知覚、治療、魔法学、歴史から3つ

儀式修得者：同名のボーナス特技と、儀式を得ることができる。

原始の相(捕食獣)：重装鎧を着用していないとき、移動速度に+1。

自然の均衡：[野獣形態]とそうでないものを含む3種の無限回パワーを得る。

ワイルドシェイプ：身体の形態を変化させて[野獣形態]へ変化できる。

背景ルール

エルデンリーチ出身：〈運動〉に+2

装備品

武器：	スタッフ[+1,ルーイン(3Lv宝物庫)]
防具：	ハイド・アーマー[+1,ダークリーフ(4Lv)]
腕	
脚	アクロバット・ブーツ(2Lv)
手	
頭	
首	ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンク+1(5Lv宝物庫)
指輪	
腰	
装具	
その他	儀式書、レシディウム(45gp)

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

原始の捕食獣：重装鎧を着用していないとき、移動速度に+1(反映済)。
ワイルドシェイプ：無限回パワーとして「ワイルドシェイプ」を獲得し、これによって[野獣形態]を取ることができる。習得している[野獣形態]パワーは、野獣形態を取っているときにしか使えない。
儀式修得者：《儀式修得者》を習得し、儀式を幾つか習得している。一日に一回、構成要素の消費無しでアニマル・メッセンジャーを使用できる。

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

ワイルド・シェイプ　/自然の化身　クラス特徴

[無限回]◆[原始]、[変身]
マイナー・アクション(特殊)　　使用者
効果：使用者は人型形態から野獣形態に変身する。あるいは逆に野獣形態から人型形態に戻る。野獣形態から人型形態に戻る際、使用者は 1 マスシフトする。使用者は野獣形態でいる間、攻撃パワーと汎用パワーと特技パワーのうち[野獣形態]を持たないものを使用できないが、そういったパワーを維持できる。
　使用者はワイルドシェイプを使用して野獣形態になるたびに、特定の一つの形態を選ぶ。この野獣形態は使用者と同じサイズ分類の、“自然”起源または“フェイ”起源の野獣に似た姿であり、特記無き限りこの変身によってゲーム上のデータや移動モードが変身することはない。使用者の装備品は野獣形態の一部になるが、手に持っていた全てのアイテム(使用者が使用できる装具は除く)は地面に落ちる。使用者は野獣形態になった後も装備していたアイテムの利益を受け続ける。
　使用者は装備中の魔法アイテムのおよび「魔法の装具の特性パワーを使用できるが、魔法の武器および“その他の魔法のアイテム”の特性やパワーを使用することはできない。使用者の野獣形態の一部になっている。装備品は外すことができない。何らかの入れ物が使用者の野獣形態の一部になっているなら、その中のアイテムを取り出せない。
特殊：このパワーは 1 ラウンドに 1 回しか使用できない。

近接基礎攻撃 1(スタッフ[+1, ルーイン])

[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：+6 対 AC
ヒット：1d6+3 ダメージ(クリティカル時 9+1d10 ダメージ)

近接基礎攻撃 2：サヴェジ・レンド/猛烈な掻きむしり　クラス特徴

[無限回]◆[原始]、[装具]、**[野獣形態]**
標準アクション　　近接・接触
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+9 対“反応”
ヒット：1d8+8 ダメージ(クリティカル時 16+1d10 ダメージ)。使用者は目標を 1 マス横滑りさせる。

ストーム・スパイク　/刺し貫く稲妻　ドルイド/クラス特徴

[無限回]◆[原始]、[装具]、[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：+9 対“反応”
ヒット：1d8+8[電撃]ダメージ(クリティカル時 16+1d10 ダメージ)。目標が目標自身の次ターンにおいて 2 マス以上移動しなかったなら、目標は 5 点の[電撃]ダメージを受ける。

チル・ウィンド　/寒風　ドルイド/クラス特徴

[無限回]◆[原始]、[装具]、[冷気]
標準アクション　　遠隔・爆発 1 マス・10 マス以内
目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて
攻撃：+9 対“頑健”
ヒット：1d6+3[冷気]ダメージ(クリティカル時 9+1d10 ダメージ)。使用者は目標を 1 マス横滑りさせる。

■レイザークロウ・シフティング　/レイザークロウの変化　種族パワー

[遭遇毎]
マイナー・アクション　　使用者
必要条件：このパワーは重傷時のみ使用できる
効果：この遭遇が終了するまで、使用者は移動速度が+2 され、AC および反応防御値に+1 ボーナスを得る。

■ツイスティング・ヴァインズ　/ねじれツタ　ドルイド/クラス特徴

[遭遇毎]◆[原始]、[装具]
標準アクション　　遠隔・爆発 1・10 マス以内
目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて
攻撃：+9 対“反応”
ヒット：1d10+8 ダメージ(クリティカル時 18+1d10 ダメージ)。目標に隣接する全てのマスは、使用者の次ターン末まで移動困難な地形となる。

■プレデタリーズ・フラリー　/捕食獣の連打　ドルイド/クラス特徴

[遭遇毎]◆[原始]、[装具]、**[野獣形態]**
標準アクション　　近接・接触
1 次目標：クリーチャー1 体
1 次攻撃：+9 対“反応”
ヒット：1d6+8 ダメージ(クリティカル時 14+1d10 ダメージ)。1 次目標は使用者の次ターン末まで、幻惑状態となる。
効果：使用者は 3 マスシフトし、2 次攻撃を行う。
2 次目標：1 次目標以外のクリーチャー1 体
2 次攻撃：+9 対“反応”
ヒット：1d6+8 ダメージ(クリティカル時 14+1d10 ダメージ)。2 次目標は使用者の次ターン末まで、幻惑状態となる。

■バークスキン　/捕食獣の連打　ドルイド/クラス特徴

[遭遇毎]◆[原始]
マイナー・アクション　遠隔・5 マス
目標：使用者または 1 体の味方
効果：使用者の次ターン末まで、目標は AC に+2 パワー・ボーナスを得る。

■フェアリー・ファイアー　/妖精の火　ドルイド/クラス特徴

[一日毎]◆[原始]、[装具]、[光輝]
標準アクション　　遠隔範囲・爆発 1・10 マス以内
目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて
攻撃：+9 対“意志”
ヒット：目標は減速状態となり、戦術的優位を与える(セーヴ・終了)。
後効果(目標がセーヴに終了時に発動)：3d6+8[光輝]ダメージ(クリティカル時 26+1d10 ダメージ)。目標は使用者の次ターン末まで戦術的優位を与える。
ミス：1d6+8[光輝]ダメージ(クリティカル時 14+1d10 ダメージ)。目標は使用者の次ターン末まで戦術的優位を与える。

アイテム

スタッフ[+1、ルーイン]　(Lv3 スタッフ{宝物庫})

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+1
クリティカル：+1d10 ダメージ。
ク特性：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・ボーナスを得る。

■ハイド・アーマー[+1,ダークリーフ]　(Lv4 鎧)

アイテム・スロット：鎧(ハイド・アーマー)
強化：AC+1
特性：遭遇の度、使用者に対して最初に行われる攻撃に対する AC+2。

■ケープ of the マウンティバンク　(Lv5 外套)

アイテム・スロット：首
強化：頑健、反応、および意志+1
パワー([一日毎])：即応・対応。使用者に対する攻撃がヒットした場合にこのパワーを使用できる。使用者は 5 マス瞬間移動し、次の自分のターン終了時まで攻撃者に対して戦術的優位を得る。

■アクロバット・ブーツ　(Lv2 長靴)

アイテム・スロット：脚部
特性：〈軽業〉判定に+1 のアイテムボーナス。
パワー([無限回])：マイナー・アクション。伏せ状態から立ち上がる。

儀式(詳細は PHB 参照)

アニマル・メッセンジャー(1Lv,構成要素費 ~~10gp~~,執行 10 分)：相手の名前と居場所を告げることで、超小型の野獣が 75 文字以内の伝言を届ける。
コンプリヘンド・ランゲージ(1Lv,構成要素費 10gp,執行 10 分)：執行者が 24 時間以内に聞いた言語を理解できる(or それ以上)ようになる。
ウォーターウォーク(2Lv,構成要素費 20gp,執行 10 分)：執行者または一人の仲間は固い地面にいるかのように水上を歩ける。任意で ON/OFF 可。

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制御役です。制御役の第一の仕事は多数の敵をまとめて対処すること、特に戦闘開始から早々に“雑魚”を一掃することです。第二の仕事は、戦場のコントロールです。君のパワーには敵に異常状態を与えるものや、戦場に影響を与え続けるものが多くあります。これらを活用して、敵の行動を阻害しつつ常に味方が全力で攻撃できる状況を作っていきましょう。
■制御役としての特色と運用
このキャラクターは人と獣の姿を自在に切り替えて、敵を攪乱する獣人の呪術師です。
　ドルイドは主に前線で活躍する制御役であり、前衛の一員として[野獣形態]パワーで味方と連携して攻撃する役割と、それ以外のパワーを用いて敵を遠距離から抑え込む役割を使い分けることができます。
　また、特に高い移動力を持っており、敵を横滑りさせるパワーが多いことから複雑な地形に対応することが可能です。
　このキャラクターの〈運動〉や〈自然〉、〈知覚〉といった技能や、儀式は様々な局面で役に立ちます。戦闘以外の場面でもこれらを用いることでゲームを有利に進められます。