

PC名: (ドワーフの護衛ファイター) クラス: ファイター Lv: 1
 種族: ドワーフ 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
29	14	7		9	10	11	12	13	14	15	16
ダメージ:											

移動速度			
通常 5マス		疾走 7マス	
基本	防具	アイテム	その他
5	0		

イニシアチブ				
合計	【敏】	Lv補正	特技	その他
+1	1	0		

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
10	AC	10					7	2		

能力値			
	能力値	能力修正値	能力判定値
筋力	18	+4	+4

		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
16	頑健	10	4		2		0		

耐久力	14	+2	+2
-----	----	----	----

10

敏捷力	12	+1	+1
-----	----	----	----

13	反応	10	1				0	2		
----	----	----	---	--	--	--	---	---	--	--

知力	10	+0	+0
----	----	----	----

年份	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031	2032	2033	2034	2035	2036	2037	2038	2039	2040	2041	2042	2043	2044	2045	2046	2047	2048	2049	2050	2051	2052	2053	2054	2055	2056	2057	2058	2059	2060	2061	2062	2063	2064	2065	2066	2067	2068	2069	2070	2071	2072	2073	2074	2075	2076	2077	2078	2079	2080	2081	2082	2083	2084	2085	2086	2087	2088	2089	2090	2091	2092	2093	2094	2095	2096	2097	2098	2099	2100																																																																																				
人口	11.5	11.6	11.7	11.8	11.9	12.0	12.1	12.2	12.3	12.4	12.5	12.6	12.7	12.8	12.9	13.0	13.1	13.2	13.3	13.4	13.5	13.6	13.7	13.8	13.9	14.0	14.1	14.2	14.3	14.4	14.5	14.6	14.7	14.8	14.9	15.0	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	15.6	15.7	15.8	15.9	16.0	16.1	16.2	16.3	16.4	16.5	16.6	16.7	16.8	16.9	17.0	17.1	17.2	17.3	17.4	17.5	17.6	17.7	17.8	17.9	18.0	18.1	18.2	18.3	18.4	18.5	18.6	18.7	18.8	18.9	19.0	19.1	19.2	19.3	19.4	19.5	19.6	19.7	19.8	19.9	20.0	20.1	20.2	20.3	20.4	20.5	20.6	20.7	20.8	20.9	21.0	21.1	21.2	21.3	21.4	21.5	21.6	21.7	21.8	21.9	22.0	22.1	22.2	22.3	22.4	22.5	22.6	22.7	22.8	22.9	23.0	23.1	23.2	23.3	23.4	23.5	23.6	23.7	23.8	23.9	24.0	24.1	24.2	24.3	24.4	24.5	24.6	24.7	24.8	24.9	25.0	25.1	25.2	25.3	25.4	25.5	25.6	25.7	25.8	25.9	26.0	26.1	26.2	26.3	26.4	26.5	26.6	26.7	26.8	26.9	27.0	27.1	27.2	27.3	27.4	27.5	27.6	27.7	27.8	27.9	28.0	28.1	28.2	28.3	28.4	28.5	28.6	28.7	28.8	28.9	29.0	29.1	29.2	29.3	29.4	29.5	29.6	29.7	29.8	29.9	30.0	30.1	30.2	30.3	30.4	30.5	30.6	30.7	30.8	30.9

判断力	14	+2	+2
-----	----	----	----

12	意志	10	2				0		
----	----	----	---	--	--	--	---	--	--

魅力	8	-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	+7	[筋]	+4	5	-2		
隠密	-1	[敏]	+1		-2		
軽業	-1	[敏]	+1		-2		
看破	+2	[判]	+2		なし		
交渉	-1	[魅]	-1		なし		
持久力	+7	[耐]	+2	5	-2	2	
事情通	-1	[魅]	-1		なし		
自然	+2	[判]	+2		なし		
宗教	+0	[知]	+0		なし		
知覚	+2	[判]	+2		なし		
地下探検	+4	[判]	+2		なし	2	
治療	+7	[判]	+2	5	なし		
盗賊	-1	[敏]	+1		-2		
はったり	-1	[魅]	-1		なし		
魔法学	+0	[知]	+0		なし		
歴史	+0	[知]	+0		なし		
知覚		受動(知覚)：12			受動(看破)：12		

近接基礎攻撃				
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
バトルアックス	1マス	+7	1d10+6	
ハンドアックス	1マス	+7	1d6+6	

遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ハンドアクス	5/10	+7	1d6+6	

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
パッシング・アタック	クラス	標準	遭遇
ヴィランズ・メナス	クラス	標準	一日

特技

《ドワーフ流武器訓練》

種族的特徴
サイズ：中型 **移動速度：5マス** **視覚：夜目**
言語：共通語、ドワーフ語 **技能ボーナス：持久力&地下探検+2**
 鉄の胃袋：対[毒]セーブ+5種族。ドワーフの底力：底力をマイナーで使用。
 ドワーフ武器習熟。荷重移動：防具や重過重によって移動力が低下しない。
 踏ん張り：何らかの強制移動効果によるマス数が一つ減る。
 攻撃により伏せになったとき、セーブに成功すれば伏せにならない。

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+2。

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
適用なし

装備品	
武器:	バトルアックス、ハンドアックス
防具:	スケイル・アーマー
腕	ヘヴィ・シールド
脚	
手	
頭	
首	
指輪	
腰	
装具	
その他	
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:	10 gp,

特技
《ドワーフ流武器訓練》：アックス類とハンマー類に習熟し、そのダメージに+2 特技ボーナス。

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。

底力
■底力
[遭遇毎]
マイナー・アクション(ドワーフの種族特徴) 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(バトルアックス)
[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：+7 対 AC
ヒット：1d10+6 ダメージ (クリティカル時 16 ダメージ)

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：+7 対 AC
ヒット：1d6+6 ダメージ(クリティカル時 12 ダメージ)。

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：+7 対 AC
ヒット：1d10+6 ダメージ(クリティカル時 16 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：+7 対 AC
ヒット：1d10+6 ダメージ(クリティカル時 16 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。

■パッシング・アタック / 切り進み **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：+7 対 AC
ヒット：1d10+6 ダメージ(クリティカル時 16 ダメージ)。使用者は 1 マスのシフトを行える。1 回の 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 AC。
ヒット：1d10+6 ダメージ(クリティカル時 16 ダメージ)。

■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：+7 対 AC
ヒット：2d10+6 ダメージ(クリティカル時 26 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。

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装鎧と盾に身を固め、戦斧で戦うドワーフの戦士です。
ファイターのマーク能力は攻撃した目標に自動的に発動でき、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ドワーフの種族能力によって強制移動や転倒に強く、攻撃の手番を減らさずに底力で回復が行えるなど、しぶとく戦い続けることができます。
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、複数を攻撃できるパワーは多くの敵をまとめてマークすることができます。戦況に応じてこれらのパワーを使い分けてください。
また、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。