PC名:

クラス: ファイター

性別: 男 年齢:

ヒットポイント / 回復力 最大HP 重傷値 回復力値 6 5 8 回復回数 10 49 24 12 9 11 12 16

	移動	速度		
通 5	常 マス	疾走 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	23 AC 12 8 2 1
能力值 能力修正值 能力判定值	
筋力 18 +4 +6	18
耐久力 16 +3 +5	10+Lv/2 _{能力修正値} 種族 クラス 特技 強化 盾 その他 その他
敏捷力 13 +1 +3	
知力 10 +0 +2	
判断力 16 +3 +5	15 意志 12 3 0 0
魅力 8 -1 +1	アクションボイント 0 1 2 3 4

			技能	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】	+6	5	-4	2	
隠密	-1	【敏】	+3		-4		
軽業	-1	【敏】	+3		-4		
看破	+5	【判】	+5		なし		
交涉	+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	+7	【判】	+5		なし		2
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:	17	受動	看破:	15

		近接基	礎攻擊	
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
ダガー(+1)	1マス	+12	1d4+7	
機会攻撃	1マス	+16	1d4+7	•

遠隔基礎攻擊				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
<u>ダガー(+1)</u>	5/10	+9	1d4+2	

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
スウィーピング・ブロウ	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
ロングトゥース・シフティング	種族	マイナー	遭遇

種族的特徵

サイズ: 中型 移動速度: 6マス 視覚:夜目

言語:共通語、始原語 技能ボーナス: 持久力&運動+2 ロングトゥース・シフティング:重傷時にダメージ+2&再生2

クラス特徴

防御値ボーナス: 頑健+2 役割: 防衛役 パワー源: 武勇 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オ: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+4(3+1アイテムボーナス)。 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

	(武器練達:軽刀剣類)	軽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
•		

特技リスト

マークのペナルティ・3

装備品
武器: フレイムバースト·ダガー(+1)(3Lv PHBp235)
防具: アジル·アーマー·プレート(+1)(5Lv 宝物庫p41)
腕 ブレイサーズ・オヴ・マイティ・ストライキング(2Lv PHBp245)
脚
手 ヘヴィ・シールド
頭 ヘルム・オヴ・オポチュニティ(4Lv 宝物庫p145)
首 <u></u>
指輪
腰
装具
その他 ポーション・オブ・ヒーリング(50gp)x2
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×2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋

所持金: 0 gp,

警戒のマーク

クラス特徴

- **卓越の戦士**:機会攻撃のロールに+3(ヘルムとの合計で+4)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 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

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(ダガー[+1、フレイムバースト])

[無限回]◆[武器]

標準アクション 近接・武器(1マス)

<mark>目標:クリーチャ</mark> 攻撃:+12 対 AC

ヒット:1d4+7 ダメージ(クリティカル時 11+1d6[火] ダメージ)

遠隔基礎攻撃(ダガー[+1、フレイムバースト])

[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: +9 対 AC

ヒット: 1d4+2 ダメージ(クリティカル時 6+1d6 ダメージ)

以降の記載は全て武器としてダガーを使用時。

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

攻撃: +12 対 AC

ヒット: 1d4+5 ダメージ(クリティカル時 9+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

<mark>[無限回]◆[武器]、[武勇]</mark> 標準アクション 近i 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: 1d4+5 ダメージ(クリティカル時 9+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。

■パッシング・アタック /切り進み

[遭遇毎]◆[武器]、[武勇]

近接・武器(1マス) 標準アクション

目標:クリーチャー

攻撃:+12 対 AC

ヒット: 1d4+5 ダメージ(クリティカル時 9+1d6[火]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: +14 対 AC。

ヒット: 1d4+5 ダメージ(クリティカル時 9+1d6[火]ダメージ)。

■スウィーピング・ブロウ /大旋風

ファイター/クラス特徴

<mark>[遭遇毎]◆[武器]、[武勇]</mark> 標準アクション 近打 近接範囲·爆発1

目標:爆発の範囲内にいて使用者から見える敵すべて

攻撃:+12対 AC

ヒット: 1d4+5 ダメージ(クリティカル時 9+1d6[火] ダメージ)。

■ロングトゥース・シフティング

シフター/種族特徴

[遭遇毎]◆[回復]

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、使用者はダメージロールに+2のボーナス を得る。さらに、使用者は重傷である限り"再生2"を得る。

■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

攻撃:+12 対 AC

ヒット: 2d4+5 ダメージ(クリティカル時 13+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・ロールに十4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 -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

<mark>[一日毎]◆[武勇]</mark> 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。

-[+1、フレイムバースト]

(Lv3 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:6+1d6[火]ダメージ。

パワー([一日毎] ◆ [火]):マイナー・アクション。使用者のターン終了時までに、この武器で行なう次の1回の遠隔基礎攻撃は、目標を中心と した爆発1の攻撃となる。攻撃ボーナスはその基礎攻撃のものを用いること、しかし対応する防御値は(ACではなく)"反応"である。また通 である。また通 常のダメージの代わりに、各目標は継続的[火]ダメージ5を受ける(セ ヴ・終了)。

■プレート[+1 アジル・アーマー]

(Lv5 鎧)

アイテム・スロット:鎧(プレート)

強化: AC +1

特性:使用者は"重傷"でない限り、ACに自分の【敏捷力】修正値に等し い値(最大で+1まで)のアイテム・ボーナスを得る。

■ヘルム・オヴ・オポチュニティ

(Lv4 頭部)

アイテム・スロット:頭部

特性:機会攻撃の攻撃ロールに+1のアイテム・ボーナスを得る。(反映済)

■ブレイサーズ・オヴ・マイティ・ストライキング

(Lv2 腕)

アイテム・スロット:腕

特性: 近接基礎攻撃をヒットさせたとき、ダメージ・ロールに+2のアイテ ム・ボーナスを得る。(反映済)

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

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。