

PC名:

マルヴェス

クラス: ウォーロード

Lv: 4

種族: ドラゴンボーン 性別: 男 年齢: 24

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	12		9	10	11	12	13	14	15	16

ダメージ:

移動速度

通常		疾走	
6マス		8マス	
基本	防具	アイテム	その他
6			

イニシアチブ

合計	【敏】	Lv補正	特技	その他
+3	+1	2		

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			6		1	

能力値

筋力	18	+4	+6
耐久力	14	+2	+4
敏捷力	12	+1	+3
知力	14	+2	+4
判断力	8	-1	+1
魅力	16	+3	+5

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
18	頑健	12	+4	1	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
15	反応	12	+2		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
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	+9	【魅】	+5	なし	2	2
運動	+11	【筋】	+6	5	0	
隠密	+5	【敏】	+3	0		2
軽業	+5	【敏】	+3	0		2
看破	+3	【判】	+1	なし		2
交渉	+12	【魅】	+5	5	なし	2
持久力	+9	【耐】	+4	5	0	
事情通	+7	【魅】	+5	なし		2
自然	+3	【判】	+1	なし		2
宗教	+6	【知】	+4	なし		2
知覚	+3	【判】	+1	なし		2
地下探検	+3	【判】	+1	なし		2
治療	+3	【判】	+1	なし		2
盗賊	+5	【敏】	+3	0		2
はったり	+7	【魅】	+5	なし		2
魔法学	+6	【知】	+4	なし		2
歴史	+11	【知】	+4	5	なし	2
知覚	受動	知覚	+13	受動	看破	+13

近接基礎攻撃

武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
グレートスピア+1	2	+10	1D10+5	
ロングソード		+9	1d8+4	

遠隔基礎攻撃

武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ジャヴェリン	10/20	+8	1d6+4	

パワーリスト

名称	習得	アクション	回数
ウルフパック・タクティクス	クラス	標準	無限
コマンダーズ・ストライク	クラス	標準	無限
ドラゴン・プレス	種族	マイナー	遭遇□
インスパイアリング・ワード	クラス	マイナー	遭遇□□
リーフ・オン・ザ・ウィンド	クラス	標準	遭遇□
シェイク・イット・オフ	クラス	マイナー	遭遇□
インスパイアリング・ウォークライ	クラス	標準	遭遇□
ホワイ・レイヴン・オンスロート	クラス	標準	一日■

特技リスト

(ドラゴンプレス範囲拡大)	ドラゴンプレスの範囲が噴射5に
(グレートスピア習熟)	グレートスピアに習熟
(なんでも屋)	未習熟の技能に+2

種族的特徴

サイズ: 中型 移動速度: 6マス 視覚: 通常
言語: 共通語、竜語 技能ボーナス: 威圧と歴史
戦闘指揮官: 君自身の怒り: 重傷時の攻撃ロール+1種族ボーナス
ドラゴンボーンの末裔: 回復力値に+【耐】修正(反映済)
ドラゴン・プレス: 同名の遭遇毎パワーを得る

クラス特徴

役割: 指揮役 パワー源: 武勇 防御値ボーナス: 頑健+1、意志+1
防具習熟: クロス、レザー、ハイド、チェイン・シャツ、ライト・シールド

武器習熟: 単純近接、単純遠隔、軍用近接武器

武器装具:

クラス技能: 威圧、運動、交渉、持久力、治療、歴史から4つ

戦闘指揮官: 君自身と味方はイニシアチブに+2パワー・ボーナス(計算済)。

インスパイアリング・ワード: 同名パワーを得る。

戦術の威風: 君から見える味方一人がアクション・ポイントを消費して得た攻撃ロールに+1

背景ルール

海の男: 交渉+2

装備品

武器: ヴァンガード・グレートスピア(Lv3; AV64)

防具: エラドリン・チャインメイル(3Lv; PHB226)

腕

脚

手

頭

首

指輪

腰

予備武器: ロングソード、ジャヴェリン

その他: 登はん道具、ヒーリング・ポーションx2、バトルスタンダード・オヴ・マイト(Lv4; AV179)

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,

特殊な処理をする特技

《ドラゴンプレス範囲拡大》：ドラゴンプレスの範囲を噴射 5 に変更する（適用済）。

種族特徴

ドラゴンボーンの怒り：君が重傷である間、攻撃ロールに+1 種族ボーナスを得る。

クラス特徴

戦闘指揮官：君および君から 10 マス以内にいて、君を見、声を聞ける全ての味方は、イニシアチブ判定に+2 パワー・ボーナスを得る

戦術の威風：君を見ることができる味方 1 名が追加のアクションを得るためにアクション・ポイントを消費した際、その味方はその追加アクションにおける攻撃ロールに+1 のボーナスを得る。

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

近接基礎攻撃(グレートスピア[+1、ヴァンガード])

[無限回] [武器]

標準アクション 近接・武器（2 マス）

目標：クリーチャー1 体

攻撃：+10 対 AC

ヒット：1d10+5 ダメージ(クリティカル時 15+1d8 ダメージ)

遠隔基礎攻撃(ジャヴェリン)

[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：+8 対 AC

ヒット：1d6+4 ダメージ(クリティカル時 10 ダメージ)

以降の記載は全て武器としてグレートスピアを使用時。

ウルフバック・タクティクス /群狼戦術 ウォーロード/クラス特徴

[無限回] [武勇]、[武器]

標準アクション 近接・武器（2 マス）

目標：クリーチャー1 体

特殊：使用者の攻撃前に、使用者が目標に隣接している味方一人に、フリー・アクションとして 1 マスのシフトを行わすことができる。

攻撃：+10 対 AC

ヒット：1d10+5 ダメージ(クリティカル時 15+1d8 ダメージ)。

コマンドーズ・ストライク /打撃指揮 ウォーロード/クラス特徴

[無限回] [武勇]、[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：使用者の間合い内の味方一人が目標に 1 回の近接基礎攻撃を行う。

ヒット：その味方の近接基礎攻撃のダメージに+2 を与える。

■ドラゴン・プレス /竜の吐息 種族パワー

[遭遇毎] [酸]

マイナー・アクション 近接範囲・噴射 3 または 噴射 5

目標：噴射の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃：+8 対“反応”

ヒット：1d6+2[酸]ダメージ(クリティカル時 8 ダメージ)。

■インスパイアリング・ワード /鼓舞の言葉 ウォーロード/クラス特徴

[遭遇毎](特殊) [武勇]、[回復]

特殊：このパワーは 1 遭遇につき 2 回使用できるが、1 ラウンドには 1 回しか使用できない。

マイナー・アクション 近接範囲・爆発 5 マス

目標：使用者または爆発範囲内の味方 1 体

効果：目標は 1 回分の回復力を消費でき、それにより通常よりも **1d6** ポイント多くヒット・ポイントを回復できる。

■リーフ・オン・ザ・ウィンド /風に舞う一葉ウォーロード/クラス特徴

[遭遇毎] [武勇]、[武器]

標準アクション 近接・武器（2 マス）

目標：クリーチャー1 体

攻撃：+10 対 AC

ヒット：2d10+5 ダメージ(クリティカル時 25+1d8 ダメージ)。しようしゃ、または目標に隣接する味方 1 人は、目標と位置を入れ替える

■インスパイアリング・ウォークライ /鼓舞する関の声 WR/クラス特徴

[遭遇毎] [武勇]、[武器]

標準アクション 近接・武器（2 マス）

目標：クリーチャー1 体

攻撃：+10 対 AC

ヒット：2d10+5 ダメージ(クリティカル時 25+1d8 ダメージ)。

効果：使用者の声が聞こえて、使用者から 5 マス以内にいる味方 1 人は 1

回のセーヴィング・スローを行う。

■シェイク・イット・オフ/苦難を振り払う ウォーロード/クラス特徴

[遭遇毎] [武勇]

マイナー・アクション 遠隔・10 マス

目標：使用者または味方 1 人

効果：+3 のパワー・ボーナスを得て 1 回のセーヴィング・スローを行う。

■初什レヴィン・オンスロート /白鴉流猛攻術ウォーロード/クラス特徴

[一日毎] [武勇]、[武器]

標準アクション 近接・武器（2 マス）

目標：クリーチャー1 体

攻撃：+10 対 AC

ヒット：3d10+5 ダメージ(クリティカル時 35+1d8 ダメージ)。使用者は目標を 1 マス横滑りさせる。この遭遇の終了まで、使用者または使用者から 10 マス以内にいる味方が攻撃をヒットさせると、攻撃を行った者は隣接する味方 1 人を 1 マス横滑りさせる。

ミス：使用者から 10 マス以内にいる味方 1 人を選ぶ。この遭遇の終了まで、その味方が攻撃をヒットさせると、その味方は隣接する味方 1 人を 1 マス横滑りさせる。

アイテム

■グレートスピア [+1、ヴァンガード] (Lv3 武器)

アイテム・スロット：武器(グレートスピア)

強化：+1； クリティカル：+1d8 ダメージ。

特性：ヒットした突撃攻撃は+1d8 の追加ダメージを与える。

パワー（[一日毎]）：マイナーアクション。突撃攻撃を行う際に使用できる。突撃攻撃がヒットした場合、使用者から 10 マス以内のすべての味方は、使用者の次ターン開始時まで攻撃ロールに+1 を得、ダメージロールに+3 のボーナスを得る。

■チェーンメイル [+1、エラドリン] (Lv3 鎧)

アイテム・スロット：鎧(ハイド・アーマー)； 強化：AC+1

特性：使用者自身が行う（すべての）瞬間移動の最大移動距離に 1 マスを加える。

この鎧は移動速度および技能判定に以下なるペナルティも及ぼさない。

■アミュレット・オヴ・レゾリューション (Lv2 首)

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]）：アクションではない。このパワーは、使用者がセーヴィング・スローに失敗したときに使用できる。その 1 回のセーヴィング・スローを再ロールすること。ただし、でた目がより低くても、再ロールした値を使用しなければならない。

■バトル・スタンダード・オヴ・マイト (Lv4 バトルスタンダード)

その他の魔法のアイテム

パワー（[遭遇毎 区域]）：標準アクション。使用者が自分のいるマス目、あるいは自分に隣接するマス目にこのバトル・スタンダードを立てると、旗は、近接範囲・爆発 5 の区域を作り出す。この区域内にいる間、使用者とその味方すべてはダメージ・ロールに+ 1 のボーナスを得る。

この効果は遭遇が終了するか、バトル・スタンダードが地面から取り除かれるまで持続する。バトル・スタンダードのあるマスまたはバトル・スタンダードに隣接するマス目にいるすべてのクリーチャーは、1 回の標準アクションでバトル・スタンダードを取り除くことができる。

■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指揮役です。指揮役は HP を回復するパワーを持っていますが、回復するだけが仕事ではありません。

味方を動かしたり、味方に攻撃機会を与えるなどして戦線の構築を行うのも重要な仕事です。また、状態以上や継続ダメージなどでピンチに陥った仲間にセーヴィングスローを再度振らせるのも重要な役割です。

■キャラクターの特色と運用

あなたは手下の海賊どもを率いて略奪を行う海賊のお頭です。船上から味方に指示を出し、効率よく略奪品を奪い去ってください。

味方を回復させる数値は大きくありませんが、あなたが船上に立つだけで味方の動きは素早くなり、より効率よく攻撃を当てることが可能になります。「戦闘指揮官」と「戦術の威風」の効果はゲーム開始前に味方に伝えて、味方に有効に活用して貰うと共に、アクション・ポイントを利用するたびにその効果をアピールしておきましょう。これらの効果と、仲間を移動させる術や、追加攻撃を与える術を使い、攻撃を一点に集中させて敵の戦力をそぎましょう。やられる前にやれ。それが味方の被害を減らす一番の術です。

あなたは間合いの長い武器により広い攻撃範囲を持っているものの、防御能力は高くありません。最前線に出るべき時と、少し下がるときのメリハリをつけて戦いましょう。各種の技能も重要です。運動 は不利な地形を越えるのに役立ち戦場を突破しましょう。戦闘を終了させ、その後の尋問には 威圧 や 交渉 が有効です。ダンジョンに向かう前に 歴史 や 事情通 で状況を分析することによって、シナリオを有利に進めることができます。