PC名:

(ドワーフのファイター[ナイト])

<u>クラス: ファイター(ナイト)</u> 種族: ドワーフ

性別:

\_\_\_Lv: 1 年齢:

ヒットポ	1 - 1 /	′回復フ	7								
最大HP 31	重傷値 15	回復力値 7	回復回数	1 9	2 10	3 11	4 12	5	6	7	8
ダメージ:				•			•		•	•	

	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			
5						

<b>△</b> =1	イニシア		7.D/H				40.1.70		1生 十年	防御値	H±++	<u>ү</u> ш	FF-	3477	7.D/H
合計 +0	【敏】 Lv補正 ○ 【 O	- 特技 <b>-</b>	その他	ī i		AC	10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧 8	 <b>I</b> 2	強化 0	その他
	0 0			ı	20	7.0	10	重装						Ü	
	能力值 能力值	直 能力修正値	能力判定値	'			10+Lv/2	能力修正值	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
筋力	18	+4	+4		16	頑健	10	4		2		0			
16	2		1 .2	,		J									
耐久力 14	16 2	+3	+3				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	11	+0	+0		12	反心	10	0				0	2		
11					12							,			
知力 10	10	+0	+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
判断力	14	+2	+2		12	意志	10	2	1237		1332	0			
14					12							•			
魅力	10	+0	+0					アクシ	ションボ	イント	0	1	2	3	4
10		技	能								近接基	.礎攻撃			

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	+0	【魅】	0		なし			
運動	+7	【筋】	4	5	-2			
隠密	-2	【敏】	0		-2			
軽業	-2	【敏】	0		-2			
看破	+2	【判】	2		なし			
交涉	+0	【魅】	0		なし			
持久力	+8	【耐】	3	5	-2	2		
事情通	+0	【魅】	0		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	+6	【判】	2		なし	2	2	
治療	+7	【判】	2	5	なし			
盗賊	-2	【敏】	0		-2			
はったり	+0	【魅】	0		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	

## 特技

(盾の妙技)、(鈍器練達)

# 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]セーヴ+5種族。ドワーヴン・リジリアンス:同名パワー修得。 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、セーヴに成功すれば伏せにならない。

## 基本クラスの特徴

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、プレイト

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

武器の才:[武器]攻撃ロールに+1(計算済)。

ディフェンダー・オーラ、バトル・ガーディアン:同名のパワーを得る。 ファイターの構え:無限回パワーとして、様々な構えを修得する。

### 背景ルール

山岳生まれ(PHB2): 地下探検 +2

		匹]女坐[	<b>ルス手</b>	
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
ウォーハンマー	1マス	+7	1d10+4	

遠隔基礎攻擊						
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他		
<u>ジャベリン</u>	10/20マス	+7	1d6+4			

パワーリスト			
名称	習得	アクション	回数
クリーヴィング・アソールト	クラス	マイナー	無限
ハンマー・ハンズ	クラス	マイナー	無限
ディフェンダー・オーラ	クラス	マイナー	無限
バトル・ガーディアン	クラス	マイナー	無限
ドワーヴン・リジリアンス	種族	マイナー	遭遇
パワー・ストライク	クラス	-	遭遇

00		装備品
20	武器:	ウォーハンマー、スローイング・ハンマー
50	防具:	プレイーと・アーマー
10	腕	ヘヴィ・シールド
	脚	
	手	
	脚手頭首	
	指輪	
	腰	

<sup>予備装具、他</sup> 10 その他 ワインx2瓶

15 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

10 所持金: 10 gp,

90

《盾の妙技》: 盾の装備による判定ペナルティを被らない(計算済)。

《鈍器練達》:該当武器類での[武器]攻撃ロール+1 特技(適用済)。該当武 器での攻撃による押しやりや横滑りのマス目を+1(適用済み)

クラス特徴

武器の才:[武器]攻撃ロールに+1 のボーナス。 ファイターの構え:無限回パワーとして、様々な構えを修得する。 ディフェンダー・オーラとバトルガーディアン:無限回パワーとして、味 方を守る二つのパワーを得る。

底力

[遭遇毎]

標準アクション

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(ウォーハンマー)

[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+4 ダメージ(クリティカル時 14)。

遠隔基礎攻撃(スローイング・ハンマー)

[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

攻擊: +7 対 AC ヒット:1d6+4 ダメージ(クリティカル時 10)。

クリーヴィング・アソールト /薙ぎ払う猛攻 ファイター/汎用

<mark>[無限回] [武勇]、[構え]</mark> マイナー・アクション 使用者

効果:使用者は"薙ぎ払う猛攻"の構えを取る。構えが終了するまでの間、 使用者が武器を使用した近接基礎攻撃ををヒットさせるたび、この攻撃 をの目標を除いた一体の敵は3点のダメージを受ける。

ハンマー・ハンズ /槌手撃

<mark>[無限回] [武勇]、[構え]</mark> マイナー・アクション

使用者

効果:使用者は"薙ぎ払う猛攻"の構えを取る。構えが終了するまでの間、 使用者が武器を使用した近接基礎攻撃ををヒットさせるたび、使用者は フリー・アクションとして、その敵を2マス押しやり、その後その敵に 隣接するマスまで、押しやりと同じマス数のシフトを行うことができる。

ファイター/汎用

ディフェンダー・オーラ /防衛のオーラ

<mark>[無限回] [オーラ]</mark> マイナー・アクション 使用者

効果:使用者は"オーラ1"のオーラを起動する。このオーラは使用者が 1回のマイナー・アクションとして終了するか、使用者が気絶状態にな るまで持続する。このオーラ内にいる間、使用者も"使用者の味方のう ディフェンダー・オーラを起動している者"も含まない攻撃を行う すべての敵は、攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。"マークされた 状態"の敵はこのオーラの対象にならない。

バトル・ガーディアン /守護者の戦技 ファイター/攻撃

<mark>[無限回] [武勇]</mark> 機会アクション

使用者

トリガー:使用者のディフェンダー・オーラの対象となっている敵が、以 下のいずれかを行う。(1)シフトを行う、(2)使用者の味方を目標とした 攻撃を行い、かつその攻撃の目標に、使用者も"使用者の味方のうち、

ディフェンダー・オーラを起動している者"も含まれない。 効果:使用者はトリガーを発生させた敵に対して、1回の近接基礎攻撃を 行う。この攻撃がミスした場合でも、その敵は4点のダメージを受ける。

パワーストライク /強撃 [遭遇毎] [武勇]、[武器] ファイター/攻撃

使用者

アクション不要 トリガー:使用者が武器を使用した近接基礎攻撃を敵1体にヒットさせる。

効果: その敵はトリガーになった攻撃から+1d8(ロングソード使用時)の追 加ダメージを受ける。

<u>ドワーヴン・リジ</u>リアンス <u>/</u>ドワーフの底力 ドワーフ/汎用1

[遭遇毎]

マイナー・アクション 使用者

効果:使用者は底力を使用する。

#### この作成済み PC の解説:

戦闘時の役割

このキャラクタ-- 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、戦槌を振り回すドワーフの騎 土です。

ナイトのオーラ能力と"バトル・ガーディアン"パワーは周囲の敵に自 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する強力な 能力です。適切な " 構え " と組み合わせることで、敵の行動を大幅に制限 することができます。ナイト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。 このキャラクターが持つ敵を押しやる"ハンマー・ハンズ"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、複数の敵にダメージ を与える"クリーヴィング・アソールト"は雑魚モンスターを掃討するの にも使えます。戦況に応じてこれらのパワーを使い分けてください。

献を攻撃する以外に、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。