

クラス: ファイター(ナイト) Lv: 1
種族: ドワーフ 性別: 年齢:

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			

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
20	AC	10	0				8	2	0	
	重装									

		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			

		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			

16	頑健	10	4		2		0			
----	----	----	---	--	---	--	---	--	--	--

19

10月1日/2	他人の二倍	種類	タリフ	特扶	強化	唐	その他	その他
---------	-------	----	-----	----	----	---	-----	-----

		10+LV/2 能力修正値	種族	ソブス	特技	強化	盾	その他	その他
	反照	10	0			0	?		

12	反应	10	0				0	2		
----	----	----	---	--	--	--	---	---	--	--

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

13	意志	10	2				0			
----	----	----	---	--	--	--	---	--	--	--

[illegible]

	アクションポイント	0	1	2	3	4
--	-----------	---	---	---	---	---

アクションポイント	0	1	2	3	4
-----------	---	---	---	---	---

近接基礎攻擊

武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
-----------	------------	-------------	-------------	------------

造陌其礎內擊

迷隔空砲攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他

武器	射性	命中修正	ダメージ	その他
ジャベリン	10/20マス	+7	1d6+4	

武器	射性	命中修正	ダメージ	その他
ジャベリン	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

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

ハトル・カーティアン	クラス マイナー	無限
バム・バン・サザリオン	種族	連環

バトル・カーティアン	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 ☐
パロ・ストニク	タミラ		遭遇 ☐

ハッピー・ストライク クラス - 追越 ☐

裝備品

武器:	ウォーハンマー、スローイング・ハンマー
防具:	ブレイト・アーマー
腕	ヘヴィ・シールド
脚	
手	
頭	
首	
指輪	
腰	

予備装具、他

その他 ワインx2瓶

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、50Lの麻口ローブ、水袋

所持金: 10 gp,

特技

《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

■底力
[遭遇毎]
標準アクション 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(ウオーハンマー)
[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
攻撃：+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
[無限回]◆[武勇]、[構え]
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 ファイター/汎用
[無限回]◆[武勇]、[構え]
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。

ディフェンダー・オーラ / 防衛のオーラ ファイター/汎用
[無限回]◆[オーラ]
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“ 使用者の味方のうち、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
[無限回]◆[武勇]
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)使用者の味方为目标とした攻撃を行い、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 ファイター/攻撃
[遭遇毎]◆[武勇]、[武器]
アクション不要 使用者
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。

■ドワーヴン・リジリアンス / 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士です。
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。
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。