

PC名: (人間のファイター[ナイト])

クラス: ファイター(ナイト) Lv: 1  
種族: ヒューマン 性別: 年齢:

ヒットポイント / 回復力  
最大HP 34 重傷値 17 回復力値 8 回復回数 1 2 3 4 5 6 7 8  
ダメージ:

移動速度  
通常 5マス 疾走 7マス  
基本 6 防具 -1 アイテム その他

イニシアチブ  
合計 [敏] Lv補正 特技 その他  
+0 0 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  
20 AC 10 0 種族 クラス 特技 鎧 盾 強化 その他  
重装

能力値

能力値 能力修正値 能力判定値  
筋力 18 +4 +4  
耐久力 14 +2 +2  
敏捷力 11 +0 +0  
知力 10 +0 +0  
判断力 10 +0 +0  
魅力 14 +2 +2

17 頑健 10+Lv/2 能力修正値 種族 クラス 特技 強化 その他 その他  
10 4 1 2 0

13 反応 10+Lv/2 能力修正値 種族 クラス 特技 強化 盾 その他 その他  
10 0 1 0 2

13 意志 10+Lv/2 能力修正値 種族 クラス 特技 強化 その他 その他  
10 2 1 0

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 +7 [魅] 2 5 なし  
運動 +7 [筋] 4 5 -2  
隠密 -2 [敏] 0 -2  
軽業 -2 [敏] 0 -2  
看破 +0 [判] 0 なし  
交渉 +2 [魅] 2 なし  
持久力 +5 [耐] 2 5 -2  
事情通 +2 [魅] 2 なし  
自然 +0 [判] 0 なし  
宗教 +0 [知] 0 なし  
知覚 +0 [判] 0 なし  
地下探検 +0 [判] 0 なし  
治療 +5 [判] 0 5 なし  
盗賊 -2 [敏] 0 -2  
はったり +2 [魅] 2 なし  
魔法学 +0 [知] 0 なし  
歴史 +0 [知] 0 なし  
知覚 受動 知覚 : 10 受動 看破 : 10

近接基礎攻撃

武器 間合い 命中修正 ダメージ その他  
ロングソード 1マス +8 1d8+5

遠隔基礎攻撃

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

パワースト

名称 習得 アクション 回数  
クリーヴィング・アソルト 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  
ヒロイック・エフォート 種族 - 遭遇  
パワー・ストライク クラス - 遭遇

特技

(盾の妙技)、(武器熟練:重刀剣)、(追加hp)

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、他一つ(巨人語) 技能ボーナス: なし  
ボーナス特技、ボーナス技能。  
防御値ボーナス: 頑健、反応、意志の各防御値+1。  
ヒロイック・エフォート: 同名のパワーを得る。

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: クロス、レザー、ハイド、チェインメイル、スケイル、プレート  
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)。  
英雄級スレイヤー:[武器]ダメージに敏捷ボーナスを加える(計算済)  
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

なし

100 装備品

20 武器: ロングソード、ジャベリン  
50 防具: プレート・アーマー  
10 腕 ヘヴィ・シールド  
脚  
手  
頭  
首  
指輪  
腰  
予備装具、他  
その他  
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  
80 陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋  
20 所持金: 20 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)。  
《武器熟練：重刀剣類》：該当武器類でのダメージ+1 特技(適用済)。  
《追加 hp》：hp が5 点上昇する(計算済)。

## クラス特徴

武器のオ：[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(ロングソード)  
[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：+8 対 AC  
ヒット：1d8+5 ダメージ(クリティカル時 13)。

## 遠隔基礎攻撃(ジャベリン)

[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：+7 対 AC  
ヒット：1d6+4 ダメージ(クリティカル時 11)。

## 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2 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、氏王者はフリー・アクションとして、その敵を1 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 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。

## ヒロイック・エフォート / 英雄的奮闘 種族パワー/汎用

[遭遇毎]  
アクション不要 使用者  
トリガー：使用者が1 回の攻撃が、1 回のセーヴィングスローにミスする。  
効果：トリガーとなったロールに+4 種族ボーナスを得る。

## 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、長剣を片手で振り回す人間の騎士です。

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。

そして「ここぞ!」というときには“ ”高確率で攻撃を当てることができます。

このキャラクターが持つ敵を押しやる“クリーヴィング・アソールト”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“ハンマー・ハンズ”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。また、威圧 は使用にリスクを伴うものの、重傷の敵を投降させたり、NPC に協力させたりすることで、その後の冒険を有利にするでしょう。