

PC名: (ドワーフの戦士)

クラス: ファイター(スレイヤー) Lv: 5
種族: ドワーフ 性別: 年齢:

Hit points / Recovery table with columns for HP, damage, and recovery counts.

移動速度 (Movement Speed) table with columns for normal, dash, and other speeds.

イニシアチブ (Initiative) table with columns for total, sensitivity, level correction, special, and other.

防御値 (Defense) table with columns for AC, 10+Lv/2, ability correction, race, class, special, armor, shield, enhancement, and other.

能力値 (Ability Scores) table with columns for ability name, base value, ability correction, and ability judgment value.

Ability score detail table with columns for ability name, 10+Lv/2, ability correction, race, class, special, enhancement, shield, other, and other.

技能 (Skills) table with columns for skill name, bonus, ability judgment value, acquisition, armor, race, and other.

アクションポイント (Action Points) table with columns for action points 0-4.

近接基礎攻撃 (Melee Base Attack) table with columns for weapon, range, hit correction, damage, and other.

遠隔基礎攻撃 (Ranged Base Attack) table with columns for weapon, range, hit correction, damage, and other.

パワーリスト (Power List) table with columns for name, acquisition, action, and count.

特技 (Special Abilities) section with text describing abilities like 'Dwarf Weapon Training'.

種族的特徴 (Racial Traits) section with text describing size, vision, and language.

基本クラスの特徴 (Basic Class Features) section with text describing role, power source, and equipment.

装備品 (Equipment) table with columns for item name, acquisition, and other details.

背景ルール (Background Rules) section with text describing rules for mountain-born and regular characters.

特技

《**ドワーフ流武器訓練**》：該当する武器に習熟する。
 《**両手武器練達**》：該当武器類での攻撃+1 特技(適用済)。両手武器を使用して突撃した際、ダメージロールに+1。
 《**追加 hp**》：最大 hp が+5(適用済)。
 《**自由の使徒**》：脱出アクションの一部として行う判定に+5 特技ボーナス。セーヴィング・スローによって終了できる効果により、動けない状態、減速状態、拘束状態のいずれかになっているとき、自ターン終了時だけでなく開始時にもセーブを行える。”

クラス特徴

英雄級スレイヤー & 剛腕スレイヤー：[武器] 攻撃のダメージロールに敏捷力ボーナス+2 を追加する(計算済)。
武器の才：[武器] 攻撃ロールに+1 のボーナス(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。
素早い持ち替え：自身のターンに1回、マイナーでなくフリー・アクションで一つの武器を抜くか、しめることができる。

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、次の目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。

武器の特性

暴虐 1：モルデンクラッドによる攻撃のダメージロールで1が出たら、そのダイスを1以外の目が出るまで振りなおす。

パワー

近接基礎攻撃(モルデンクラッド[+1, アヴァランチ])

[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：+12 対 AC

ヒット：2d6+14(暴虐 1) **ダメージ**(クリティカル時 26+1d10, 伏せ状態)。

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：+10 対 AC

ヒット：1d6+11 **ダメージ** (クリティカル時 17)。

以下、特記していないのはフルブレード使用時

バトル・ラス/怒りの猛攻

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“怒りの猛攻”の構えを取る。構えが終了するまでの間、使用者は武器を用いた基礎攻撃のダメージロールに+2 のボーナスを得る。

・通常攻撃時：+12 対 AC → 2d6+16 **ダメージ**(クリティカル時 28+1d10 伏せ)

・突撃時：+13 対 AC → 4d6+15 **ダメージ**(クリティカル時 39+1d10 伏せ)

バーサーカーズ・チャージ/狂戦士の突撃

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“狂戦士の突撃”の構えを取る。構えが終了するまでの間、突撃の際の移動速度に+2 のパワー・ボーナスを得、さらに突撃の際の攻撃ロールに+2 パワー・ボーナスを得る。

・通常攻撃時：+12 対 AC → 2d6+14 **ダメージ**(クリティカル時 26+1d10 伏せ)

・突撃時：+15 対 AC → 4d6+15 **ダメージ**(クリティカル時 39+1d10 伏せ)

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+2d6(モルデンクラッド使用時)の追加ダメージを受ける。

ドワーヴン・レジリアンス / 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。

グラウアリング・スレット / 威圧的な眼光

ファイター/汎用 2

[遭遇毎] ◆ [武勇]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発 2

目標：爆発の範囲内の敵すべて

効果：使用者の次ターン時まで、全ての敵は使用者を除く全てのクリーチャーに対する攻撃ロールに-5 のペナルティを受ける。

アイテム

■モルデンクラッド[+1, アヴァランチ]

(Lv4 武器)

アイテム・スロット：武器(モルデンクラッド)

強化：攻撃ロールとダメージロール+1

クリティカル：+1d10 **ダメージ**、目標は伏せ状態になる。

特性：突撃時に追加ダメージ+2d6(左記の[構え]パワー欄に記載)

暴虐 1(ダメージロールの1を振り直し)

ドレイク・スケイル・アーマー[+2]

(Lv6 鎧)

アイテム・スロット：高品質の鎧

強化：+2(合計鎧ボーナス+10)

プレイサーズ of マイティ・ストライキング

(Lv2 腕甲)

アイテム・スロット：腕部

特性：近接基礎攻撃をヒットさせた際、ダメージロールを+2(計算済)。

バッジ of the バーサーカー

(Lv2 お守り)

アイテム・スロット：首

強化：頑健、反応、および意志+1

特性：使用者が**突撃の一部として行う移動は機会攻撃を誘発しない。**

■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。

■グレイヴスポン・ポーション

(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、使用者は遭遇終了まで[死霊]抵抗5と[毒]抵抗5を得る。更に使用者は任意の5Lv以下の病気に対する次の1回の〈持久力〉判定に+5のパワー・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撃破役です。撃破役の仕事は敵単体に大ダメージを与えて、一体ずつ始末していくことです。撃破役は高い移動能力や長射程の攻撃を持っていることが多く、これを生かすことで狙った敵を逃さずに仕留めることができます。

しかし、一般に撃破役の AC や回復回数は多くありません。自身の身を守るためには味方、特に防衛役との連携が欠かせません。また、高いダメージを確実にヒットさせるためには、指揮役から攻撃へのボーナスを受けられる距離を心がけましょう。

■このキャラクターの特色と運用

あなたは大きなハンマーを力任せに振り回して敵に切り込んでいく、ドワーフの戦士です。

あなたの攻撃は安定して高いダメージを出すことができますが、特に“突撃”で大ダメージを出すことができます。

突撃をするときと足を止めて戦うときで、“構え”を適切に切り替えることと、機を見て“パワー・アタック”を用いることで、さらに有効にダメージを与えることができます。

あなたは撃破役としては例外的に高い hp と回復回数を持ち、さらにマイナー・アクションで回復できます。このため常に戦闘の中心として戦場の真ん中で戦い続けることができます。また防衛役と連携してグラウアリング・スレットを使用することで、パーティ全体を守ることができます。

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、〈威圧〉は捕えた敵から情報を聞き出すのに有効です。過酷な環境で耐え抜くには、〈持久力〉が必要となる機会があります。

