

ドワーフのファイター

名前: _____ 性別: _____

君は、ふるさとである山の大地や岩と兄弟同然のドワーフだ。君は力強く、頑丈で、そして頼もしい。君の役目は、仲間を守るファイターである。君は勇敢で、誠意があり、なにより献身的に善のおこないをなしている。

ヒット・ポイント:31 _____

流血状態:15 治癒力:7 日あたりの治癒力:12

イニシアチブ:+1 _____ アクション・ポイント: _____

防御能力

AC 頑健 反応 意思

17 15 11 12

攻撃能力

近接基本攻撃:+6(モール) ダメージ:2d6+3

遠隔基本攻撃:+3(ダガー) ダメージ:1d4+1

種族の特徴

身長:4フィート8インチ 体重:200ポンド 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 属性:善

技能ボーナス:(ダンジョン探検)+2、(持久力)+2(計算済み)

鉄の底なし胃袋:毒に対するセーヴィング・スローに+5の種族ボーナスを得る。

ドワーフの抵抗力:君は奮起を副次アクションで使用できる。

踏んばり:君は強制的な移動効果——引き込み、押し出し、滑らせ——が1マスだった場合、その影響を受けない。

また、君が伏せ状態になる攻撃を受けたとき、君は割り込みで伏せ状態にならないためのセーヴィング・スローを行なうことができる。

無制限に使用できるパワー

クリーヴ ファイター・攻撃・1レベル

君は一体の敵に命中させるとともに、他の敵をもなぎ払う。

無制限◆[武器]、[武芸]

標準アクション [近接]武器

対象:クリーチャー1体

攻撃:+6対AC

命中:2d6+3点のダメージ、さらに君に隣接する敵に3点のダメージを与える。

リーピング・ストライク ファイター・攻撃・1レベル

君は激しい攻撃と敵の守りを貫く痛烈な一刺しを組み合わせさせて敵をなぎ倒す。

無制限◆[武器]、[武芸]

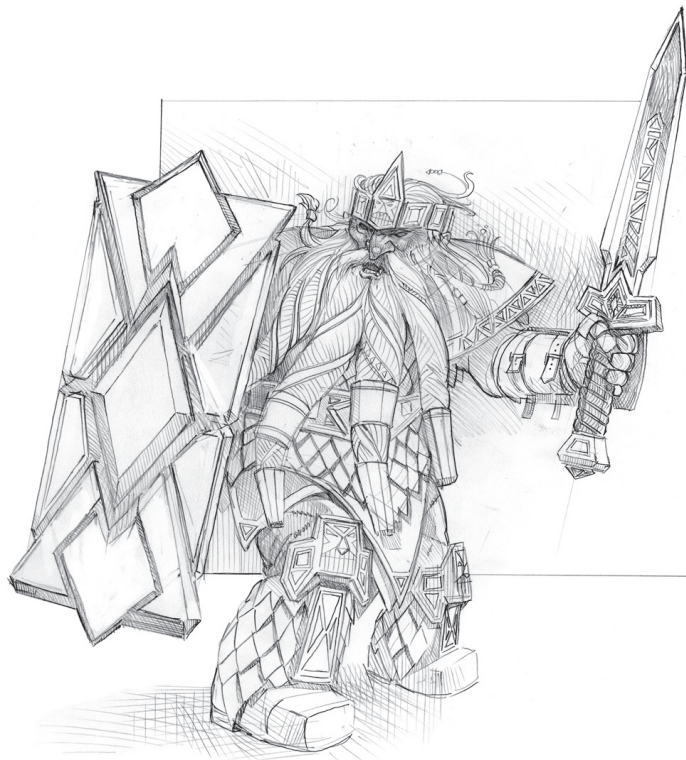
標準アクション [近接]武器

対象:クリーチャー1体

攻撃:+6対AC

命中:2d6+3点のダメージ。

失敗:3点のダメージ。



遭遇ごとに使用できるパワー

スピニング・スウィープ ファイター・攻撃・1レベル

君は防御した敵に強烈なひねりを入れ、強く斬りつける。そして君の脚は瞬時にかかとで彼の頭を叩きふせた。

遭遇◆[武器]、[武芸]

標準アクション [近接]武器

対象:クリーチャー1体

攻撃:+6対AC

命中:2d6+3点のダメージ、さらに対象を伏せ状態にする。

日ごとに使用できるパワー

ブルート・ストライク ファイター・攻撃・1レベル

君は鎧や骨を砕く音を響かす一撃を放つ。

日◆[確実]、[武器]、[武芸]

標準アクション [近接]武器

対象:クリーチャー1体

攻撃:+6対AC

命中:6d6+3点のダメージ。

失敗:君はこのパワーを使用したことにならない。

クラスの特徴

戦闘の挑戦:君は敵に攻撃したとき、命中や失敗にかかわらずいつでも、君は対象となった敵を挑発状態にできる。この挑発状態は次の君のターンまで持続する。挑発状態となった対象は、君以外を対象とする攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。同時に挑発状態にできるクリーチャーは1体までである。挑発状態は常に新しいものに上書きされる。

さらに、君と隣接した挑発状態の敵がすり足で移動するか君を含めない攻撃をした場合、君はその敵に近接基本攻撃を割り込みで行なえる。

卓越した戦闘力:君は機会攻撃に+2のボーナスを受ける。

ファイター流武器の才:君は両手持ち武器での攻撃ロールに+1のボーナスを受ける。

	能力値	調整値
筋力	16	+3
耐久力	13	+3
敏捷力	13	+1
知力	10	+0
判断力	14	+2
魅力	11	+0

技能(能力値)	訓練済み?	調整値
軽業(【敏】)		+1
神秘学(【知】)		+0
運動(【筋】)	○	+8
はったり(【魅】)		+0
交渉(【魅】)		+0
ダンジョン探検(【判】)		+4
持久力(【耐】)	○	+10
治療(【判】)		+0
歴史(【知】)		+0
洞察(【判】)		+2
威圧(【魅】)	○	+5
自然(【判】)		+2
知覚(【判】)		+2
宗教(【知】)		+0
隠密(【敏】)		+1
世事(【魅】)		+0
手妻(【敏】)		+1

特技

《強打》:君が近接攻撃を行なうときに宣言し、攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。攻撃が命中した場合、君はダメージロールに+3ボーナスを受ける。

装備

鎧:スケイル・メイル

武器:モール、ダガー(5)。君はダガーを射程 5/10の投擲武器として使用できる。

冒険者キット:キットには以下のものが含まれている:寝袋、火打ち石と打ち金、ベルトポーチ、陽光棒(2)、食料(10日分)、麻のロープ(50フィート)、水袋。

現金:10gp

2レベル

君は2レベルで以下のものを得る。

ヒット・ポイント:37に上昇 流血状態:18に上昇

治療力:9に上昇

レベル修整:君の新しいレベルは偶数であるから、レベルの半分を足す能力が向上する。君の攻撃、防御、イニシアチブ、そして技能判定の修整値が1上昇する。

特技:《ドワーフ流武器訓練》:君は斧と槌(モールはこれに含まれる)のダメージロールに+2の特技ボーナスを受ける。

アンストップブル ファイター・多目的・2レベル

君は興奮からわき上がる力に身を任せて戦闘を乗り切る。

日◆[治療]、[武芸]

副次アクション [自身]

効果:君は2d6+3点の一時的ヒット・ポイントを得る。

3レベル

君は3レベルで以下のものを得る。

ヒット・ポイント:43に上昇 流血状態:21に上昇

治療力:10に上昇

クラッシング・ブロウ ファイター・攻撃・3レベル

君は得物を使ってとどめに痛烈な一撃を叩きこむ。

無制限◆[武芸]、[武器]

標準アクション [近接]武器

対象:クリーチャー 1体

攻撃:+7対AC

命中:4d6+8点のダメージ。