PC名：

(ドワーフの大地ウォーデン)

クラス：ウォーデン　Lv：4

種族：ドワーフ　性別：　年齢：

ヒットポイント / 回復力

最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	8
53	26	13		9	10	11	12	~~13~~	~~14~~	~~15~~	~~16~~

ダメージ：

移動速度

通常	疾走
5 マス	7 マス

基本	防具	アイテム	その他
5			

イニシアチブ

合計	〔敏〕	Lv補正	特技	その他
+3	1	2		

能力値

	能力値	能力修正値	能力判定値
筋力	18	+4	+6
耐久力	16	+3	+5
敏捷力	12	+1	+3
知力	10	+0	+2
判断力	16	+3	+5
魅力	8	-1	+1

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
21	AC	12	3				3	2	1	

		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
18	頑健	12	4		1		1			

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
16	反応	12	1				1	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
17	意志	12	3		1		1			

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	+1	〔魅〕	+1		なし		
運動	+10	〔筋〕	+6	5	-3		2
隠密	+0	〔敏〕	+3		-3		
軽業	+0	〔敏〕	+3		-3		
看破	+5	〔判〕	+5		なし		
交渉	+1	〔魅〕	+1		なし		
持久力	+4	〔耐〕	+5		-3	2	
事情通	+1	〔魅〕	+1		なし		
自然	+10	〔判〕	+5	5	なし		
宗教	+2	〔知〕	+2		なし		
知覚	+10	〔判〕	+5	5	なし		
地下探検	+12	〔判〕	+5	5	なし	2	
治療	+5	〔判〕	+5		なし		
盗賊	+0	〔敏〕	+3		-3		
はったり	+1	〔魅〕	+1		なし		
魔法学	+2	〔知〕	+2		なし		
歴史	+2	〔知〕	+2		なし		

知覚　受動〈知覚〉：20　受動〈看破〉：15

近接基礎攻撃

武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
クラッグ・ハンマー[+1]	1マス	+9	1d10+7	暴虐2、両用

遠隔基礎攻撃

武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
スローイング・ハンマー[+1]	10/15	+9	1d6+7	

パワーリスト

名称	習得	アクション	回数
ウォーデンズ・グラスプ	クラス	対応	無限
ウォーデンズ・フューリィ	クラス	割込	無限
ストレンクス・オヴ・ストーン	クラス	標準	無限
ソーン・ストライク	クラス	標準	無限
アース・スパイクス	クラス	標準	遭遇□
アースグラスプ・ストライク	クラス	標準	遭遇□
フォーム・オヴ・ウィンターズ・ヘラルド	クラス	マイナー	一日□
トライアンファント・ヴィゴー	クラス	マイナー	一日□

特技リスト

《撃滅する大地の力》　底力を使うとダメージ+3（底力に反映済）
《ドワーフ流武器訓練》　ハンマー類、アックス類の武器ダメージ・ロール+2（反映済）
《武器練達：ハンマー類》　ハンマー使用時の攻撃ロール+1（反映済）

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。ドワーフの底力：底力をマイナーで使用。
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。

クラス特徴

役割：防衛役　パワー源：原始　防御値ボーナス：頑健+1、意志+1
防具習熟：クロース、レザー、ハイド；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
武器装具：なし
クラス技能：自然に加えて威圧、運動、持久力、自然、地下探検、知覚、治療、から3つ選択
ターンに1回、フリーアクションで隣接する敵全てを次ターン終了までマークする
ターン開始時に1つの効果に対して1回のセーヴを行なえる
大地の力：ACを耐久力で算出
底力を使用する時、ACに追加で〔耐〕修正分のボーナスを得る

装備品

武器：クラッグ・ハンマー[+1,クイック]
防具：ハイド[+1,アーマー・オヴ・デュラビリティ]
腕　ヘヴィ・シールド
脚
手
頭
首　ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンク[+1]
指輪
腰
予備武器　スローイング・ハンマー[+1,ディスタンス]、ジャベリン×2
その他　登はん道具、ポーション・オヴ・ヒーリング×2
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；登攀用具
所持金：0 gp,

背景ルール

地理（山岳）：〈運動〉判定に+2

クラス特徴

命の泉：君のターンの開始時に、セーヴによって終了させられる効果 1 つに対して 1 回のセーヴィング・スローを行なえる。成功した場合、その効果はそのターン君に作用を与えない。
守護者の力（大地の力）：反映済。
大自然の怒り：君の各ターン中に 1 回、1 回のフリー・アクションとして、隣接する敵全てをマークできる。このマークは、君の次のターンの終了時まで持続する。

底力

■底力

[遭遇毎]
マイナー・アクション　　使用者
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、AC に+5、その他の防御値に+ 2 のボーナスを得る。さらに次の君のターンの終了時まで、武器ダメージ・ロールに+3 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、上記のボーナスは得られない。

パワー

近接基礎攻撃(クラッグ・ハンマー[+1，クイック・ウェポン])

[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：+9 対 AC
ヒット：1d10+7 ダメージ(クリティカル時 17+1d6 ダメージ)
特殊：暴虐 2（武器ダメージ・ロールの出目が 2 以下の場合、振り直す）

遠隔基礎攻撃(スローイング・ハンマー[+1]，ディスタンス)

[無限回]◆[武器]
標準アクション　　遠隔・武器（10/15 マス）
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+9 対 AC
ヒット：1d6+7 ダメージ(クリティカル時 13 ダメージ)。

ウォーデンズ・グラスプ　/ウォーデンの鷲掴み　ウォーデン/クラス特徴

[無限回]◆[原始]
即応・対応　　近接範囲・爆発 5
トリガー：使用者から 5 マス以内にいて使用者にマークされている 1 体の敵が、使用者を目標に含まない 1 回の攻撃を行なう。
目標：爆発の範囲内にいる、トリガーとなる攻撃を行なった敵
効果：使用者は目標を 1 マス横滑りさせる。目標は自身のターンの終了時まで、“ 減速状態 ” となり、シフトを行なうことができなくなる。

ウォーデンズ・フューリィ　/ウォーデンの怒り　ウォーデン/クラス特徴

[無限回]◆[原始]、[武器]
即応・割込　　近接・武器（1 マス）
トリガー：使用者にマークされている 1 体の敵が、使用者を目標に含まない 1 回の攻撃を行なう。
目標：トリガーとなる攻撃を行なった敵
攻撃：+9 対 頑健
ヒット：1d10+7 ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、目標は使用者および使用者のすべての味方に対して戦術的優位を与える。

ストレンクス・オヴ・ストーン　/石は砕けず　ウォーデン/クラス特徴

[無限回]◆[原始]、[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：+9 対 AC
ヒット：1d10+7 ダメージ。使用者は 3 点の一時的 hp を得る。

ソーン・ストライク　/イバラの鞭　ウォーデン/クラス特徴

[無限回]◆[原始]、[武器]
標準アクション　　近接・2 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+9 対 AC
ヒット：1d10+7 ダメージ。使用者は目標を 1 マス引き寄せる。

■アース・スパイクス　/大地のトゲ　ウォーデン/クラス特徴

[遭遇毎]◆[原始]、[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：+9 対 AC
ヒット：1d10+7 ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、目標の接敵面および、接敵面に隣接するすべてのマスにトゲが生え、その範囲に侵入するか範囲内で自身のターンを開始した敵はすべて、5 ダメージを受ける。

■トライアンファント・ヴィゴー/勝利を活力に　ウォーデン/クラス特徴

[一日毎]◆[回復]、[原始]
マイナー・アクション　　使用者
必要条件：使用者がこのターン中に 1 体の敵のヒット・ポイントを 0 に減少させた。
効果：使用者は 1d6+6 のヒット・ポイントを回復する。

■アースグラスプ・ストライク/鷲掴みする大地　ウォーデン/クラス特徴

[遭遇毎]◆[原始]、[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：+9 対 AC
ヒット：1d10+7 ダメージ。使用者は目標を倒して伏せ状態とする。目標は使用者の次のターンの終了時まで立ち上がることができず、この遭遇の終了時前に最初に立ちあがった時点で、1d10+4 のダメージを受ける。

■フォーム・オヴ・ウィンターズ・ヘラルド/冬の使者の形態　ウォーデン/クラス特徴

[一日毎]◆[原始]、[変身]、[冷気]
マイナー・アクション　　使用者
効果：使用者はこの遭遇の終了時まで冬の使者の守護者形態をとる。この形態の間、AC に+1 のボーナスと、[冷気] に対する抵抗 5 を得る。加えて、使用者から 2 マス以内のすべてのマスは、使用者の敵にとっては移動困難な地形である。
この遭遇中、使用者はこの形態をとっている間に 1 回だけ、以下の [武器] 攻撃を行なうことができる。
標準アクション　　近接範囲・爆発 1
目標：爆発の範囲内にいるすべての敵
攻撃：+9 対 AC
ヒット：1d10+7 の [冷気] ダメージ目標は動けない状態となる（セーヴ・終了）。
ミス：半減ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで動けない状態になる。

アイテム

■クラッグ・ハンマー[+1、クイック・ウェポン]　(AV66)　(Lv3 武器)

アイテム・スロット：武器(クラッグ・ハンマー)
強化：攻撃ロールとダメージ・ロール+1
クリティカル：+1d6 ダメージ。
パワー([一日毎])：フリー・アクション。目標 1 体にこの武器を用いた攻撃をヒットさせた時に使用する。使用者が選んだ 1 体の目標に対して、この武器を用いて 1 回の基礎攻撃を行なう。

ハイド[+1,アーマー・オヴ・デュラビリティ]　(AV40)　(Lv4 鎧)

アイテム・スロット：鎧(ハイド)
強化：AC+1
特性：回復力を 1 回ぶん消費して hp を回復するとき、使用者は 1 点の hp を追加で回復することができる。

■ケープ of the マウンティバンク　(AV152)　(Lv5 外套)

アイテム・スロット：首
強化：頑健、反応、および意志+1
パワー([一日毎])：即応・対応。使用者に対する攻撃がヒットした場合にこのパワーを使用できる。使用者は 5 マス瞬間移動し、次の自分のターン終了時まで攻撃者に対して戦術的優位を得る。

スローイング・ハンマー[+1，ディスタンス]　(AV72)　(Lv1 武器)

アイテム・スロット：武器（スローイング・ハンマー）
強化：攻撃ロールとダメージ・ロール+1
クリティカル：なし。
特性：通常射程+5、長距離射程+5。

■■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 回分消費する。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。

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。多くの防衛役はマークした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ハンマーを振るって味方を守るドワーフの戦士です。
　ウォーデンのマーク能力はフリー・アクションで使用することができ、即応パワーにより敵の行動を制限することができます。
　軽装鎧のため AC はさほど高くありませんが、種族とクラスの能力により非常に高い耐久力を持ち、長く戦線を守ることができます。とにかく、敵を自分にひきつけることが戦闘での役目になります。無限回パワーによる減速、敵の強制移動と遭遇毎パワーによる敵の行動制限といった、制御役のような能力がその助けとなります。
　また、マイナーで使用できる底力によって多くの効果を得られるため、hp が 14 点以上減っていたら惜しまず使用して良いでしょう。
　技能面では、戦場を駆け回るための〈運動〉のほか、感覚系や知識系の技能を得意としており、多くの場面でパーティに貢献することができます。