

フォージキープのハーベック

男性 ドワーフ ファイター(スレイヤー)/レベル2/善

“フォージキープのドワーフが絶えることなどない!”

能力値 能力修正値 防御値 イニシアチブ 修得済み技能

筋力 18

+5

AC 19

+2

〈運動〉 +8

耐久 18

+5

移動速度
(マス)

〈持久力〉 +10

敏捷 12

+2

頑健 17

5

〈威圧〉 +5

知力 10

+1

反応 12

視覚

夜目

言語
共通語 ドワーフ語

判断 12

+2

意志 12

受動

受動〈看破〉12,受動〈知覚〉12

魅力 8

+0

ヒットポイント

44

(重傷値 22)

アクション

ポイント

底力

回復力

回復力値

11

装備

+1 ディフェンシヴ・グレートアックス プレート・アーマー
 3 スローイングハンマー 標準冒険者キット

そのほかの装備



近接基礎攻撃

標準 / 近接 武器 / 無限回

グレートアックスを使用; +8 対 AC; 1d12 + 6ダメージ。

遠隔基礎攻撃

標準 / 遠隔 武器 / 無限回

スローイング・ハンマーを使用; 遠隔 5/10; +8 対 AC; 1d6 + 5 ダメージ。

バトル・フューリー

マイナー / 構え / 無限回

効果:使用者は“狂乱戦闘の構え”を取る。この構えが終了するまで、使用者は[武器]ダメージ・ロールに+2/パワー・ボーナスを得る。この構えは、使用者が別の構えを取るか、またはこの遭遇が終了するまで持続する。

ポイズド・アソルト

マイナー / 構え / 無限回

効果:使用者は“堅実な攻撃の構え”を取る。この構えが終了するまで、使用者は近接[武器]攻撃ロールに+1/パワー・ボーナスを得る。この構えは、使用者が別の構えを取るか、またはこの遭遇が終了するまで持続する。

パワー・ストライク

フリー / 使用者 / 遭遇毎

グレートアックスを使用、**トリガー:**使用者が[武器]攻撃をヒットさせる。

効果:トリガーを発生させた攻撃は1d12の追加ダメージを与える。

マイナー・リサージャンス

マイナー / 使用者 / 遭遇毎

必要条件:使用者は重傷でなければならない。使用者は〈持久力〉を修得済みでなければならない。**効果:**使用者は5の一時的ヒット・ポイントを得る。

+1 ディフェンシヴ・グレートアックス

クリティカル時 +1d6

特性:使用者が防御専念を取るか底力を使用する場合、次の使用者のターンの開始時まで、使用者のすべての防御値に+1アイテム・ボーナスを加算する。

その他の能力*

鋼の胃袋:[毒]に対するセーヴィング・スローに+5の種族ボーナス。

ドワーフの底力:通常は標準アクションである“底力”をマイナー・アクションで使うことができる。

踏ん張り:何らかの効果(押しやり、引き寄せ、横滑り)が君を強制移動させようとしたとき、君が実際に移動させられるマスのは、その効果の定める数値よりも1マス少なくなる。したがって、通常なら君を1マス押しやる、引き寄せる、あるいは横滑りさせるような効果は、君が望まない限り君を強制移動させることができない。さらに、何らかの攻撃によって君が伏せ状態になった際、君は即座に1回のセーヴィング・スローを行なうことができ、成功すれば伏せ状態にならずにすむ。

*キャラクターのいくつかの選択肢は、簡潔にするため記載していない。

