



# ケルリック

## ヒューマンの男性 ファイター レベル 1 無属性



日本語版  
D&D Game Day 2008

「もしそれが良い話なら、私ものるから勘定に入れてくれ。」

能力	数値	修正値		
【筋力】	18	+ 4	アーマー・クラス	19
【耐久力】	13	+ 1	頑健防御値	17
【敏捷力】	14	+ 2	反応防御値	15
【知力】	10	+ 0	意志防御値	12
【判断力】	11	+ 0	イニシアチブ	+ 6
【魅力】	12	+ 1	移動速度 (マス目)	5
ヒット・ポイント：28		回復力値 7	底力の使用 <input type="checkbox"/>	
重傷：14		1日の回復力使用回数 10	(底力の使用は遭遇ごとに1回)	

現在のヒット・ポイント

現在の回復力使用回数

基本攻撃名	攻撃ボーナス	ダメージ	範囲／属性
バスタード・ソード	+ 8 対 AC	1d10+4	両用武器 (両手持ちの場合、ダメージに+ 1)

### 特技

《武器習熟》：バスタード・ソード

《イニシアチブ強化》(計算済み)

### 技能

受動〈看破〉	10
受動〈知覚〉	10
〈軽業〉	+ 0
〈運動〉	+ 7
〈持久力〉	+ 4
〈看破〉	+ 0
〈威圧〉	+ 6
〈知覚〉	+ 0
〈隠密〉	+ 0
〈事情通〉	+ 6

### 武技 (武勇・パワー)

シートの裏側を参照。

### 種族およびクラスの特徴

ファイターの標的：戦闘中にファイターを無視するのは危険

極まりない。君は敵を攻撃するたびに、その攻撃がヒットしようとミスしようと関係なく、攻撃目標を標的として

“マークする”ことができる。目標の“マークされた状態”は、君の次のターンの終了時まで持続する。君にマークされた目標は、君を目標に含まない攻撃の攻撃ロールに- 2のペナルティを負う。あるクリーチャーをマークできるのは常に1人だけである。同じクリーチャーが別の相手から新たにマークされたなら、既存の“マークされた状態”の効果は終了する。

さらに、君にマークされており、かつ君に隣接している敵が、シフトするか、または君を目標に含まない攻撃を行なったなら、君はその敵に対して即応・割込アクションとして1回の近接基礎攻撃を行なうことができる。

卓越の戦士：君は機会攻撃の攻撃ロールに+ 2のボーナスを得る。その機会攻撃が移動によって誘発されたものであった場合、君の機会攻撃がヒットした敵はそこで移動を終了する。その敵にまだアクションが残っているなら、別のアクションで移動を行なうことはできる。

言語：共通語、エルフ語

通常視野

注釈：いくつかの種族とクラスの特徴は、すでにキャラクターの数値の中に加算されており、シートの上で別記はされない。

### 装備

スケイル・アーマー、ヘビー・シールド、バスタード・ソード、バックパック、携帯用寝具、火打ち石と打ち金、ベルト・ポーチ、陽光棒× 2、10日分の保存食、麻のロープ 50 フィート、水袋。

# 武技（武勇・パワー）

君のパワーは武技と呼ばれる。そのパワーが武勇の力に由来するからだ。君がパワーを行使する時は通常、武器を使用していることを前提とする。ただしパワーに「武器」について記述がないならば、君は、君の手に武器を持つ必要はない。

## 無限回パワー

**クリーヴ** ファイター／攻撃／1

Cleave／薙ぎ払い

君は1体の敵に斬りつけ、さらにもう1体までなぎ払った。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：+8 対AC

成功：1d10 + 4 ダメージ。さらに使用者に隣接している別の敵1体は+4 ダメージを受ける。

**シュア・ストライク** ファイター／攻撃／1

Sure Strike／確かな打撃

君は打撃力と引き換えに精密な攻撃を行なう。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：+10 対AC

成功：1d10 ダメージ

**タイド・オヴ・アイアン** ファイター／攻撃／1

Tide of Iron／打ち寄せるくろがね

君は強烈な一振りの後に盾をしっかりと頼んで敵を突きとばす。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

必要条件：使用者は盾を使用していなければならない。

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：+8 対AC

成功：1d10 + 4 ダメージ。目標のサイズ分類が使用者と等しいか、1段階大きいか、1段階小さいかのいずれかなら、使用者は目標を1マス押しやる。使用者はそれまで目標が占めていたマスにシフトすることができる。

## 遭遇毎パワー

**パッシング・アタック** ファイター・攻撃・1

Passing Attack／はずみの2連撃

君は1体の敵に得物を振り下ろし、その勢いにまかせて1歩踏み込み、別の敵を攻撃する。

[遭遇毎] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション 近接・武器

1次目標：クリーチャー1体

攻撃：+8 対AC

成功：1d10 + 4 ダメージ。使用者は1マスのシフトを行なえる。1回の2次攻撃を行なう。

2次目標：1次目標以外のクリーチャー1体。

2次攻撃：+10 対AC

成功：1d10 + 4 ダメージ。

## 一日毎パワー

**ヴィランズ・メナス** ファイター・攻撃／1

Villain's Menace／悪党の威嚇

君は敵を強かに打ちのめし、熟達の受け流しと容赦ない反撃で脅かし続ける。

[一日毎] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：+8 対AC

成功：2d10 + 4 ダメージ。使用者はこの遭遇の終了時まで目標に対する攻撃ロールに+2のパワー・ボーナスを得、ダメージ・ロールに+4のパワー・ボーナスを得る。

失敗：この遭遇の終了時まで目標に対する攻撃ロールに+1のパワー・ボーナスを得、ダメージ・ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。