

プレイヤーの名前

チャンス

5 ウォーロード

5,500

キャラクターの名前

ティーフリング

中型

男性

レベル

クラス

伝説の道

神話の運命

合計XP

種族 サイズ 年齢 性別 身長 体重 属性 神格 冒険者パーティ名またはその他の所属

イニシアチブ

値	【敏】レベルの1/2	その他
4	イニシアチブ	2
状況による修正値		

防御値

値	10+ レベルの1/2	防具/ 能力値	クラス	特技	強化	その他	その他
20	AC	12	6		1	1	
状況ボーナス							

移動速度

値	基本	防具	アイテム	その他
6	移動速度(マス)	6		
特殊な移動				

能力値

値	能力値	能力修正値	修正値+レベルの1/2
18	【筋】 【筋力】	4	6
12	【耐】 【耐久力】	1	3
10	【敏】 【敏捷力】	0	2
16	【知】 【知力】	3	5
8	【判】 【判断力】	-1	1
16	【魅】 【魅力】	3	5

値	10+ レベルの1/2	能力値	クラス	特技	強化	その他	その他
18	頑健	12	4	1	1		
状況ボーナス							

値	10+ レベルの1/2	能力値	クラス	特技	強化	その他	その他
17	反応	12	3		1	1	
状況ボーナス							

値	10+ レベルの1/2	能力値	クラス	特技	強化	その他	その他
17	意志	12	3	1	1		
状況ボーナス							

感覚

値	受動感覚	基本	技能ボーナス	
11	受動(看破)	10	+	1
11	受動(知覚)	10	+	1
特殊な感覚				

攻撃ボーナス計算スペース

能力値: 近接基礎攻撃: サクリファイナル・ロングソード+2

攻撃ボーナス	レベルの1/2	能力値	クラス	習熟	特技	強化	その他
+ 11		2	4	3		2	

能力値: 遠隔基礎攻撃: ロングソード

攻撃ボーナス	レベルの1/2	能力値	クラス	習熟	特技	強化	その他
+ 9		2	4	3			

ダメージ計算スペース

能力値: 近接基礎攻撃: サクリファイナル・ロングソード+2

ダメージ	能力値	特技	強化	その他	その他
1d8+6	4	2			

能力値: 遠隔基礎攻撃: ロングソード

ダメージ	能力値	特技	強化	その他	その他
1d8+4	4				

基礎攻撃

攻撃ボーナス	防御値	武器またはパワー	ダメージ
11	対 AC	サクリファイナル・ロングソード+2	1d8+6
9	対 AC	ロングソード	1d8+4
6	対 AC	素手(近接)	1d4+4
2	対 AC	素手(遠隔)	1d4

ヒット・ポイント

最大HP	回復力
44	8
重傷値	回復力値
22	11
hpの1/2	hpの1/4

hp現在値 底力使用回数現在値

底力 1回/遭遇 使用済み

一時のhp

死亡セーヴィング・スロー失敗回数

セーヴィング・スロー修正値

抵抗 [火] に対する抵抗+7の種族ボーナス

現在の状態と効果

アクション・ポイント

マイルストーン	アクション・ポイント
0	1
1	2
2	3

アクション・ポイント消費による追加効果

種族特徴

種族による能力値修正

手負い狩り: 重傷の敵に対する攻撃ロールに+1の種族ボーナスを得る。

[火]に対する抵抗: 君は(5+君のレベルの1/2)に等しい

[火]に対する抵抗を持つ。

インファナル・ラス: 君はインファナル・ラスを遭遇毎のパ

ワーとして使用できる。

クラス/伝説の道/神話の運命特徴

インスパイアリング・ワード: ウォーロードはインスパイア

リング・ワードのパワーを用いることにより、激励の叫びだ

けで仲間たちの打たれ強さを向上させることができる。

指揮の威風: 利益から1つを選ぶ。

勇壮なる威風: 君を見ることが出来る味方1人が追加のアクションを得るためにアクション・ポイントを消費し、そのアクションで攻撃を行なう際、その味方は攻撃ロールを行なう前にこの威風の利益を得るかどうかを選択できる。利益を得ることを選び、攻撃がヒットした場合には、その味方は追加アクションで行なった攻撃の後に、1回のフリー・アクションとして1回の基礎攻撃あるいは移動アクションを行なうことができる。追加アクションで行なった攻撃がミスした場合には、その味方は自分の次のターン終了時まで、すべての敵に対して戦術的優位を与える。

戦闘指揮官: 君自身および君から10マス以内において君の

姿を見、声を聞くことができるすべての味方は、イニシア

チブ判定に+2のパワー・ボーナスを得る。

修得言語

共通語、竜語。

特技

《勇壮なる威風強化》: 君の"勇壮なる威風"の利益を得ることを選択した味方は、"勇壮なる威風"による攻撃の攻撃ロールに+1のボーナスを得るか、または"勇壮なる威風"による移動アクションの移動速度に+1のボーナスを得る(どちらを得るかはその味方が選択する)。

《救援鼓舞》: インスパイアリング・ワードを使用する際、君はこのパワーが追加で回復させる回復量のダイスをすべて放棄する代わりに、目標に1回のセーヴィング・スローを行なわせることができる。

《シックニング・フィニッシュ》*: 君が敵1体のヒット・

ポイントを0まで減少させた場合、君は次の自分のターンの終了時まで、すべての防御値に+1の特技ボーナスを得る。

*Sickening Finish Drop foe to gain +1 to defenses

『Dragon Magazine Annual』(未訳)所収の新特技。

キャラクター名
チャンス

プレイヤー名

種族	ティーフリング	クラス	ウォーロード	レベル	5
----	---------	-----	--------	-----	---

HP	18 [筋力]	AC	20
44	12 [耐久力]	頑健	18
移動速度	10 [敏捷力]	反応	17
6	16 [知力]	意志	17
イニシア	8 [判断力]		
+4	16 [魅力]		

11 受動(看破) 11 受動(知覚)



底力

キーワード

標準	↑ ↓	使用者
アクション	← *	距離

自身
目標

攻撃ボーナス 防御値

効果:回復力を1回ぶん消費して11ヒット・ポイントを回復する。君は次の自分のターンの開始時まですべての防御値に+2のボーナスを得る。

追加効果:

クラス	レベル	掲載
		プレイヤーズハンドブック第4版

ブレイデータ DUNGEONS & DRAGONS®

遭遇毎特殊 DUNGEONS & DRAGONS®

遭遇毎アクション DUNGEONS & DRAGONS®

ブラッシュ・アソルト

キーワード [武器]、[武勇]

標準	↑ ↓	近接・武器
アクション	← *	距離

11 vs AC クリーチャー1体

攻撃ボーナス 防御値 目標

攻撃:[筋力]対AC
ヒット:1[W]+[筋力]修正値(+4)ダメージ。
21レベルの時点で、ダメージは2[W]+[筋力]修正値(+4)に増加する。
効果:目標は使用者に対し、戦術的優位を得た上で、1回のフリー・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。目標がその攻撃を行なったなら、目標から5マス以内にいる使用者の選択した味方1人は、その目標に対し1回のフリー・アクションとして、戦術的優位を得た上で1回の基礎攻撃を行なうことができる。
サクリファイシャル・ロングソード+2: 攻撃+11、1d8+6ダメージ
追加効果: 重傷の敵に対する攻撃ロールに+1の種族ボーナスを得る。(手負い狩り)

クラス	ウォーロード	レベル	1	掲載	武勇の書
-----	--------	-----	---	----	------

無限回パワー DUNGEONS & DRAGONS®

ウルフ・バック・タクティクス

キーワード [武器]、[武勇]

標準	↑ ↓	近接・武器
アクション	← *	距離

11 vs AC クリーチャー1体

攻撃ボーナス 防御値 目標

特殊:使用者が攻撃を行なう前に、味方1人にフリー・アクションとして1マスのシフトを行なわせることができる。その味方は使用者が目標のいずれかに隣接していなければならない。
攻撃:[筋力]対AC
ヒット:1[W]+[筋力]修正値(+4)ダメージ。
21レベルの時点で、ダメージは2[W]+[筋力]修正値(+4)ダメージに増加する。
サクリファイシャル・ロングソード+2: 攻撃+11、1d8+6ダメージ
追加効果: 重傷の敵に対する攻撃ロールに+1の種族ボーナスを得る。(手負い狩り)

クラス	ウォーロード	レベル	1	掲載	プレイヤーズハンドブック第4版
-----	--------	-----	---	----	-----------------

無限回パワー DUNGEONS & DRAGONS®

インファナル・ラス

キーワード

マイナー	↑ ↓	使用者
アクション	← *	距離

vs 目標

攻撃ボーナス 防御値 目標

効果:使用者は己が怒りを解き放ち、自分の1つ前のターン以降に自分に攻撃をヒットさせた1体の敵に対する次の1回の攻撃ロールに+1のパワー・ボーナスを得る。この攻撃がヒットし、ダメージを与えるなら、さらに使用者の[魅力]修正値(+3)に等しい追加ダメージを与える。

追加効果:

種族	ティーフリング	レベル*	掲載
			プレイヤーズハンドブック第4版

遭遇毎パワー DUNGEONS & DRAGONS®

インスパイアリング・ワード

キーワード [回復]、[武勇]

マイナー	↑ ↓	近接範囲・爆発5 (11レベルで爆発10、21レベルで爆発15)
アクション	← 5 *	距離

vs 使用者または爆発の範囲内にいる味方1人

攻撃ボーナス 防御値 目標

特殊:このパワーは1回の遭遇につき2回使用できるが、1ラウンドには1回しか使用できない。16レベルの時点で、このパワーは1回の遭遇につき3回使用できるようになる。
目標:使用者または爆発の範囲内にいる味方1人
効果:目標は1回ぶんの回復力を消費して通常よりも1d6ポイント多くヒット・ポイントを回復することができる。通常よりも多く回復できるヒット・ポイントの量はレベルが上がるにつれて以下のように増加する:6レベルで2d6、11レベルで3d6、16レベルで4d6、21レベルで5d6、26レベルで6d6。
追加効果: 重傷の敵に対する攻撃ロールに+1の種族ボーナスを得る。(手負い狩り)

クラス	ウォーロード	レベル		掲載	プレイヤーズハンドブック第4版
-----	--------	-----	--	----	-----------------

遭遇毎パワー DUNGEONS & DRAGONS®

ルアリング・フォーカス

キーワード [武器]、[武勇]

標準	↑ ↓	近接・武器
アクション	← *	距離

11 vs 頑健 クリーチャー1体

攻撃ボーナス 防御値 目標

攻撃:[筋力]対"頑健"
ヒット:1[W]+[筋力]修正値(+4)ダメージ。
使用者から5マス以内にいる他の敵1体を選び、それを1マス引き寄せる。
勇壮なる威風:敵を使用者の[魅力]修正値(+3)に等しいマスだけ引き寄せる。
特殊:突撃を行なう際、使用者は近接基礎攻撃の代りにこのパワーを使用できる。
サクリファイシャル・ロングソード+2: 攻撃+11、1d8+6ダメージ
追加効果: 重傷の敵に対する攻撃ロールに+1の種族ボーナスを得る。(手負い狩り)

クラス	ウォーロード	レベル	1	掲載	武勇の書
-----	--------	-----	---	----	------

遭遇毎パワー DUNGEONS & DRAGONS®

シールドイング・リタリエーション

キーワード [武器]、[武勇]

即応・割込	↑ ↓	近接・1
アクション	← *	距離

11 vs AC トリガーとなった敵

攻撃ボーナス 防御値 目標

トリガー:隣接する敵の機会攻撃が味方1人にヒットする。
効果:その機会攻撃は味方の代わりに使用者にヒットする。
攻撃:[筋力]対AC
ヒット:2[W]+[筋力]修正値(+4)ダメージ、トリガーとなった味方は2マスのシフトができる。
サクリファイシャル・ロングソード+2: 攻撃+11、2d8+6ダメージ
追加効果: 重傷の敵に対する攻撃ロールに+1の種族ボーナスを得る。(手負い狩り)

クラス	ウォーロード	レベル	3	掲載	武勇の書
-----	--------	-----	---	----	------

遭遇毎パワー DUNGEONS & DRAGONS®

フィアレス・レスキュー

キーワード [回復]、[武器]、[武勇] 使用

即応・対応	* 上 下 左 右	近接・武器
アクション	← 5	距離
12 vs AC	トリガーを発生させた敵	
攻撃ボーナス	防御値	目標

トリガー：使用者から5マス以内にいる敵1体が味方1人のhpを0以下に減少させる。
 効果：使用者は攻撃の前に、目標に攻撃を行える、自分から一番近いマスへと移動できる。
 攻撃：〔筋力〕+1対AC
 ヒット：2[W]+〔筋力〕修正値(+4)ダメージ。
 効果：その味方は1回ぶんの回復力を消費することができ、さらに使用者が目標に向かう移動で誘発した機会攻撃の回数ごとに、追加で1d6のヒット・ポイントを回復する。
 サクリファイシャル・ロングソード+2：攻撃+12、2d8+6ダメージ

追加効果：重傷の敵に対する攻撃ロールに+1の種族ボーナスを得る。(手負い狩り)

クラス ウォーロード レベル 1 掲載 武勇の書

一日毎パワー

セント・オヴ・ヴィクトリー

キーワード [武勇] 使用

標準	上 下 左 右	近接範囲・爆発5
アクション	← 5	距離
vs	爆発の範囲内にいる味方すべて	
攻撃ボーナス	防御値	目標

効果：各目標は、自分に隣接している重傷の敵に対し、1回のフリー・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。

追加効果：

クラス ウォーロード レベル 5 掲載 武勇の書

一日毎パワー

ヒロイック・エフォート

キーワード [武勇] 使用

マイナー	上 下 左 右	近接範囲・爆発10
アクション	← 10	距離
<input type="checkbox"/> 無限回	<input type="checkbox"/> 遭遇毎	<input checked="" type="checkbox"/> 一日毎

必要条件：使用者は重傷でなければならない。
 目標：爆発の範囲内にいるすべての味方
 効果：目標は使用者が重傷ではなくなるまで、使用者の〔魅力〕修正値(+3)をダメージ・ロールに加えることができる。また、使用者は自分のレベル+自分の〔魅力〕修正値(+3)に等しい値の一時的ヒット・ポイントを得る。

追加効果：

クラス ウォーロード レベル 2 掲載 武勇の書

汎用パワー

サクリファイシャル・ロングソード+2

ボーナス	強化	+2d6 ダメージ	クリティカル
特性	攻撃ロールおよびダメージ・ロールに+2		

特徴

パワー
 パワー（〔一日毎〕）：フリー・アクション。この武器を用いて攻撃をヒットさせた際にこのパワーを使用できる。回復力を1回ぶん消費すると、使用者がヒット・ポイントを回復する代わりに、次の使用者のターンの終了時まで、目標は弱体化状態になる。

アイテム・スロットタイプ 片手 レベル 6 価格 1,800 掲載 冒険者の宝物庫

魔法の道具

ヒーラーズ・ブローチ+1

ボーナス	強化	クリティカル
特性	頑健、反応、意志に+1	

特徴
 特性：使用者が自分自身あるいは味方にヒット・ポイントを回復させるパワーを使用する時、回復するヒット・ポイントの値にブローチの強化ボーナスを加算する。

アイテム・スロットタイプ 首 レベル 4 価格 840 掲載 冒険者の宝物庫

魔法の道具

ダークリーフ・ハイド・アーマー+1

ボーナス	強化	クリティカル
特性	+1 AC	

特徴
 特性：遭遇の度、使用者に対して行なわれる最初の攻撃に対するACに+2のアイテム・ボーナスを得る。

アイテム・スロットタイプ 防具 レベル 4 価格 840 掲載 フレイヤーズハンドブック第4版

魔法の道具