

DUNGEONS & DRAGONS

ENCOUNTERS

ファーグリム

ドワーフ ファイター(スレイヤー)/レベル1

難易度：★

能力値と技能

筋力	18	+4
<運動>		+7
耐久力	16	+3
<持久力>		+8
敏捷力	14	+2
<軽業>		+0
<隠密>		+0
<盗賊>		+0
知力	10	+0
<魔法学>		+0
<歴史>		+0
<宗教>		+0
判断力	11	+0
<地下探検>		+2
<治療>		+0
<看破>		+0
<自然>		+0
<知覚>		+0
魅力	10	+0
<はったり>		+0
<交渉>		+0
<威圧>		+5
<事情通>		+0

防御値

AC	18
頑健	16
反応	12
意志	10

イニシアチブ 移動速度(マス数)

+2 5

視覚

夜目、通常

言語

共通語、ドワーフ語

ヒット・ポイント

(重傷値 15)

31

一日の回復力使用回数 (回復力値 7)



装備品

プレート・アックス、スローイング・ハンマー、
プレート・アーマー

その他の能力

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、君は実際に移動させられるマスの数を、その効果の定める数値よりも1マス少なくすることができる。

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。

特技

《鍛習熟：プレート》

アクション

ポイント



攻撃パワー

グレート・アックス

無限回

標準アクション 近接武器 近接基礎攻撃
目標：クリーチャー1体 攻撃：1d20 + 7 対 AC
ヒット：(1d12 + 6)のダメージ。

スローイング・ハンマー

無限回

標準アクション 遠隔・5/10 遠隔基礎攻撃
目標：クリーチャー1体 攻撃：1d20 + 7 対 AC
ヒット：(1d6 + 6)のダメージ。

パワー・ストライク

遭遇毎

アクション不要 特殊
トリガー：使用者がグレート・アックスを1体の敵にヒットさせる
効果：その敵はトリガーとなった攻撃から1d12の追加ダメージを受ける。

構え・パワー

君は2つの構え・パワーを持っているが、一度にどちらか1つしか使用することはできない。だが、君はマイナー・アクションで構え・パワーを切り替えることができる。

バトル・ラス

無限回

マイナー・アクション 使用者(構え)
効果：使用者は“怒りの猛攻”の構えをとる。構えが終了するまでの間、使用者は武器を用いた基礎攻撃のダメージ・ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。

バーサーカーズ・チャージ

無限回

マイナー・アクション 使用者(構え)
効果：使用者は“狂戦士の突撃”の構えをとる。構えが終了するまでの間、使用者は突撃の際の移動速度に+2のパワー・ボーナスを得、さらに突撃の際の攻撃ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。

汎用パワー

ドワーヴン・リジリアンス

遭遇毎

マイナー・アクション 使用者
効果：使用者は底力を使用する。

底力

効果：使用者は回復力を1回分消費して、ヒット・ポイントを回復力値ぶん回復し、次の使用者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。