

DUNGEONS & DRAGONS

ENCOUNTERS

J.D.

テーマ：ネヴァーウィンター・ノーブル

ヒューマン ファイター（ナイト）/レベル3 無属性

「.....」

能力値と技能		
筋力	18	+4
<運動>		+8
耐久力	14	+2
<持久力>		+6
敏捷力	12	+1
<軽業>		+0
<隠密>		+0
<盗賊>		+0
知力	9	-1
<魔法学>		+0
<歴史>		+0
<宗教>		+0
判断力	10	+0
<地下探検>		+1
<治療>		+1
<看破>		+1
<自然>		+1
<知覚>		+1
魅力	14	+2
<はつたり>		+3
<交渉>		+10
<威圧>		+8
<事情通>		+3

防御値

AC	22
頑健	18
反応	15
意志	16

その他の能力
 《果敢な前進》：
 各遭遇の最初のターンの間、移動速度に+4のボーナスを得る。
 《重刀剣練達》：
 機会攻撃に対してすべての防御値に+2のボーナスを得る。

特技（効果は適用済み）
 《果敢な前進》
 《重刀剣練達》
 《盾の妙技》
 《鋼の意志》

イニシアチブ 移動速度(マス数)
 +2 | 5

視覚
 通常

言語
 共通語、ドワーフ語

ヒット・ポイント
 (重傷値 20)

41

一日の回復力使用回数 (回復力値 11)



装備品

ティフェンシヴ・ロングソード+1、ジャヴェリン(2)、マジック・プレート・アーマー+1、ヘヴィ・シールド、標準冒險者キット、ポーション・オブ・ヒーリング(2)、ポーション・オブ・レジスタンス(英雄級[火])、60gp



アクション
 ポイント

攻撃パワー

ロングソード [近接基礎攻撃]

標準アクション 近接・1
目標 クリーチャー1体 **攻撃** : 1d20 + 11 対 AC
ヒット : (1d8 + 5) ダメージ。クリティカルの時は(1d6 + 13)のダメージ。

ジャヴェリン [遠隔基礎攻撃]

標準アクション 遠隔・10/20
目標 クリーチャー1体 **攻撃** : 1d20 + 8 対 AC
ヒット : (1d6 + 4) ダメージ

バトル・ガーディアン

機会アクション
トリガー : 使用者のディフェンダー・オーラの対象となっている敵が以下のいずれかを行なう：
 (1) シフトを行なう。
 (2) 使用者の味方を目標とする攻撃を行ない、かつその攻撃の目標に、使用者も、“使用者の味方のうちディフェンダー・オーラを起動している者”も含まない。

効果 : 使用者はトリガーを発生させた敵に対して1回の近接基礎攻撃を行なう。この攻撃がミスした場合でも、その敵は4点のダメージを受ける。

パワー・ストライク

遭遇毎



アクション不要 **特殊**

トリガー : 使用者が近接基礎攻撃を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1d8の追加ダメージを受ける。トリガーとなった攻撃がクリティカルの場合には1d8ではなく8点の追加ダメージを受ける。

構えパワー

ポイズド・アソールト

無限回

マイナー・アクション **使用者**

効果 : 使用者は“堅実な攻撃”的構えをとる。この構えが終了するまでの間、使用者は武器を使用した基礎攻撃の攻撃ロールに+1のパワー・ボーナスを得る。

ハンマー・ハンズ

無限回

マイナー・アクション **使用者**

効果 : 使用者は“槌手撃”的構えをとる。この構えが終了するまでの間、使用者が武器を使用した近接基礎攻撃を敵にヒットさせるたびに、使用者は“フリー・アクション”としてその敵を1マス押しやり、その後、その敵に隣接するマスまで、押しやりと同じマス数のシフトを行なう”ことができる。

汎用パワー

ディフェンダー・オーラ [オーラ]

無限回

マイナー・アクション **使用者**

効果 : “オーラ1”的オーラを起動する。このオーラは使用者が1回のマイナー・アクションとして終了するか、気絶状態になるまで持続する。このオーラ内にいる間、使用者も“使用者の味方のうちディフェンダー・オーラを起動している者”も目標に含まない攻撃を行なうすべての敵は、攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。“マークされた状態”的敵はこのオーラの対象にならない。

ヒロイック・エフォート

遭遇毎

アクション不要 **使用者**

トリガー : 使用者が1回の攻撃ロールか1回のセービング・スローに失敗する

効果 : 使用者はトリガーとなった攻撃ロールまたはセービング・スローに+4の種族ボーナスを得る。

底力

遭遇毎

標準アクション **使用者**

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。

テイク・ハート、フレンド！

遭遇毎

マイナー・アクション **近接範囲・爆発5**

効果 : 使用者の次のターンの開始時まで、目標はすべての防御値に+2のパワー・ボーナスを得る。また、目標は一時的hp 5を得る。

グラウリング・スレット

遭遇毎

マイナー・アクション **近接範囲・爆発2**

目標 : 爆発範囲内の敵すべて

効果 : 使用者の次のターンの開始時まで、すべての敵は使用者を除くすべてのクリーチャーに対する攻撃ロールに-5のペナルティを受ける。

