

PC名:

(ドワーフの突撃バーバリアン)

クラス: バーバリアン

Lv: 4

種族: ドワーフ

性別:

年齢:

ヒットポイント / 回復力

最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	8
49	24	12		9	10	11	12	13	14	15	16

ダメージ:

移動速度

通常		疾走	
5マス		7マス	
基本	防具	アイテム	その他
5			

イニシアチブ

合計	[敏]	Lv補正	特技	その他
+4	+2	2		

防御値

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
19	AC	12	+2				3		1	1

能力値

筋力	20	+5	+7
耐久力	16	+3	+5
敏捷力	14	+2	+4
知力	8	-1	+1
判断力	12	+1	+3
魅力	10	+0	+2

10+Lv/2 能力修正値		種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
20	頑健	12	+5		2		1	

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
16	反応	12	+2				1	0		1

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
14	意志	12	+1				1			

アクションポイント

0	1	2	3	4
---	---	---	---	---

近接基礎攻撃

武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
モルデンクラッド+1	1	+11	2d6+8	暴虐1
スローイングハンマー	1	+10	1d6+7	

遠隔基礎攻撃

武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
スローイングハンマー+1	10/15	+10	1d6+7	

パワーリスト

名称	習得	アクション	回数
ハウリング・ストライク	クラス	標準	無限
プレッシング・ストライク	クラス	標準	無限
フューリアス・アソールト	種族	フリー	遭遇
アヴァランチ・ストライク	クラス	標準	遭遇
ハンマー・フォール	クラス	標準	遭遇
スウィフト・チャージ	クラス	フリー	遭遇
ブラッドハント・レイジ	クラス	標準	一日
プライマル・ヴァイタリティ	クラス	マイナー	一日

特技リスト

(ドワーフ流武器訓練)	斧とハンマーに習熟、ダメージ+2
(武器練達:ハンマー類)	ハンマー類の命中ロールに+1ボーナス
(石の歩みの精霊)	移動困難地形を一部無視できる。

種族的特徴

サイズ: 中型 移動速度: 5マス 視覚: 夜目
言語: 共通語、ドワーフ語 技能ボーナス: 持久力&地下探検+2
鉄の胃袋: 対[毒]セーブ+5種族。ドワーフの底力: 底力をマイナーで使用。
ドワーフ武器習熟: 荷重移動: 防具や重過重によって移動力が低下しない。
踏ん張り: 何らかの強制移動効果によるマス数が一つ減る。
攻撃により伏せになったとき、セーブに成功すれば伏せにならない。

クラス特徴

役割: 撃破役 パワー源: 原始 防御値ボーナス: 頑健+2
防具習熟: クロス、レザー、ハイド

武器習熟 単純近接、軍用近接

武器装具: なし

クラス技能: 威圧、運動、軽業、持久力、自然、知覚、治療から3つ
大暴れ: バーバリアンのパワーがクリティカルすると近接基礎攻撃
蛮人の俊敏さ: 重装鎧を着用していなければACと反応にボーナス(反映済)
野生の力・燃えたる活力: 攻撃で敵1体のhpを0にすると2点の一時的hp
スウィフト・チャージ: 遭遇: 敵を倒した時にフリーアクションで突撃

背景ルール

山岳: (運動) に+2

680
670
10

装備品

武器:	モルデンクラッド+1,アヴァランチ (4Lv,AV2)
防具:	デスカット・アーマー・ハイドアーマー (5LvPHB)
腕	
脚	スィフトパッド・ブーツ(3Lv, AV)
手	
頭	
首	バジッofバーサーカー +1(2Lv, AV2)
指輪	
腰	
予備武器	スローイング・ハンマーx3
その他	登はん道具・ヒーリング・ポーションx2
標準冒険者キット:	背負い袋、携帯用寝具、火打ち石、ベルト・ポーチ
	陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋
所持金:	10 gp,

クラス特徴

大暴れ: バーバリアンの攻撃パワーでクリティカル・ヒットを与えた際に、即座にフリー・アクションとして近接基礎攻撃を行える(1ラウンドに1回まで)。この時、クリティカル・ヒットを与えた相手とは別の目標を攻撃して構わない。

燃えたぎる活力: シフト・チャージのパワーを得る。君は攻撃で1体の敵のHPを0まで減少させる度に、2点の一時ヒット・ポイントを得る。

種族特徴: 1 ページ目参照

特殊な処理をする特技:

《**石の歩みの精霊**》: 移動の際、移動困難地形を1マス無視できる。また、突撃の際、移動困難地形を無視できる。

武器の特性:

暴虐1: 武器ダメージ・ロールにおいて1の目が出たダイスをふり直す。

底力

■底力

[遭遇毎]

マイナー・アクション 使用者

効果: 回復を1回消費し、ヒット・ポイントを回復する。また、次の君のターン開始時まで、全ての防御値に+2のボーナスを得る。

特殊: 味方から難易度10の〈治療〉判定を受けることでも、底力は発動する。その場合は、防御値のボーナスは得られない。

パワー

近接基礎攻撃(モルデンクラッド[+1, アヴァランチ])

[無限回] ◆[武器]

標準アクション 近接・武器 (1マス)

目標: クリーチャー1体

攻撃: +11 対AC

ヒット: 2d6+8 ダメージ(クリティカル時 20+1d8 ダメージ)。突撃時は 4d6+8 ダメージ(クリティカル時 32+1d10&伏せ)。

遠隔基礎攻撃(スローイング・ハンマー)

[無限回] ◆[武器]

標準アクション 遠隔・武器 (5/10マス)

目標: クリーチャー1体

攻撃: +10 対AC

ヒット: 1d6+7 ダメージ(クリティカル時 12 ダメージ)

以下のパワーは全てモルデン・クラッドを用いたときのもの。

ハウリング・ストライク / 絶叫打撃 バーバリアン/クラス特徴

[無限回] ◆[武器]、[原始]

標準アクション 近接・武器 (1マス)

目標: クリーチャー1体

攻撃: +11 対AC

ヒット: 2d6+1d6+8 ダメージ(クリティカル時 26+1d8 ダメージ)。

特殊: 突撃時近接基礎攻撃の代わりに使用できる。この時は、4d6 暴虐 1+1d6+8 ダメージ(クリティカル時 38+1d10&伏せ)。激怒の場合、突撃時に2マス多く移動できる。

ブレスイング・ストライク / 押しこみ打撃 バーバリアン/クラス特徴

[無限回] ◆[武器]、[原始]

標準アクション 近接・武器 (1マス)

目標: クリーチャー1体

攻撃: +11 対AC

ヒット: 2d6+8 ダメージ(クリティカル時 20+1d10&伏せ)。使用者は目標を1マス押しやる。激怒中は1d6の追加ダメージを与える。

効果: 使用者は攻撃を行う前に2マスシフトする。シフト中に敵1体の占めるマスを通過できるが敵の占めているマスで移動を終えられない。

■スウィフト・チャージ / 突撃の時 バーバリアン/クラス特徴

[遭遇毎] ◆[原始]

フリーアクション 使用者

トリガー: 使用者の攻撃が敵のヒット・ポイントを0にする

効果: 使用者は敵1体に対して突撃を行なう。

■アヴァランチ・ストライク / 雪崩の打撃 バーバリアン/クラス特徴

[遭遇毎] ◆[武器]、[原始]

標準アクション 近接・武器 (1マス)

目標: クリーチャー1体

攻撃: +11 対AC

ヒット: 6d6+11 ダメージ(クリティカル時 47+1d&伏せ)。

効果: 使用者の次ターン終了時まで全ての攻撃者は使用者に対して攻撃ロール+4を得る。

■ハンマー・フォール / カチ上げ バーバリアン/クラス特徴

[遭遇毎] ◆[武器]、[原始]

標準アクション 近接・武器 (1マス)

目標: クリーチャー1体

攻撃: +12 対頑健

ヒット: 4d6+8 ダメージ(クリティカル時 32+1d10&伏せ)。目標は伏せ状態になる。

■ブラッドハント・レイジ/血に飢えた激怒 バーバリアン/クラス特徴

[一日毎] ◆[武器]、[原始]、[激怒]

標準アクション 近接・武器 (1マス)

攻撃: +11 対AC

ヒット: 6d6+8 ダメージ(クリティカル時 44+1d10&伏せ)。

ミス: 半減ダメージ。

効果: 使用者は血に飢えた激怒に入る。遭遇が終了するまで使用者は近接ダメージロールに+3のボーナス。ただし、このボーナスは使用者が攻撃の目標が重傷の時のみ適用される。

■ブライマル・ヴァイタリティ / 原始の活力 バーバリアン/クラス特徴

[一日毎] ◆[原始]

マイナーアクション 使用者

効果: 使用者は5点の一次的HPを得る。もし激怒中ならば8点の一次的HPを得る。

アイテム

■モルデンクラッド[+1, アヴァランチ] (Lv4 武器)

アイテム・スロット: 武器(モルデンクラッド[AV])

強化: 攻撃ロールとダメージロール+1

クリティカル: +1d10 ダメージ、更に目標は倒れて“伏せ状態”になる。

特性: ヒットした突撃攻撃は+2d6(暴虐1)の追加ダメージを与える。

■ハイド[+1 デスカット] (Lv5 鎧)

アイテム・スロット: 鎧(ハイド)

強化: AC +1

特性: 使用者は[死霊]に対する抵抗5および[毒]に対する抵抗5を得る。

パワー ([一日毎] ◆[死霊]): 即応・対応。このパワーは敵が使用者に対して近接攻撃をヒットさせた時に使用できる。その敵に対して 1d10+1 の[死霊]ダメージを与える。

バッジ of パーサーカー+1 (Lv2 お守り)

アイテム・スロット: 首飾

強化: 頑健、反応、意志 +1

特性: 使用者が突撃する際の移動では、機会攻撃を誘発しない。

スウィフトパッド・ブーツ (Lv3 ブーツ)

アイテム・スロット: 脚部

特性: 使用者は〈跳躍〉のための運動判定に+2。

パワー ([一日毎]): 移動アクション。使用者は5マスの跳躍を行う。

■■ポーション of ヒーリング (Lv5 ポーション)

アイテム・スロット: ポーション

パワー ([消費型] ◆[回復]): マイナー・アクション。このポーションを飲み、回復力を1回消費する。通常回復するヒット・ポイントの代わりに、使用者は10ポイントのヒット・ポイントを回復する。

この作成済みPCの解説:

■戦闘時の役割

このキャラクターの役割は撃破役です。撃破役の仕事は敵単体に大ダメージを与えて、一体ずつ始末していくことです。撃破役は高い移動能力や長射程の攻撃を持っていることが多く、これを生かすことで狙った敵を逃さずに仕留めることができます。

しかし、一般に撃破役のACや回復回数は多くありません。自身の身を守るためには味方、特に防衛役との連携が欠かせません。また、高いダメージを確実にヒットさせるためには、指揮役から攻撃へのボーナスを受けられる距離を心がけましょう。

■キャラクターの特色と運用

このキャラクターは、爆発的な怒りの力で敵を倒していくハンマー使いです。とにかく獲物に近づいて自分が使える一番強いパワーで敵を倒してください。

このキャラクターは突撃時にダメージが増え、その際に移動困難地形を無視した上で機会攻撃を誘発し無いため後方にいる敵も狙うことができます。攻撃を受けてHPが減ったらマイナーで底力を使用して、自己回復できます。ただ、あまり仲間から離れすぎると孤立して危険になるため注意が必要です。

また、攻撃がヒットしたり、敵を倒したときにフリー・アクションで行える遭遇パワーもあるので忘れずに使ってください。

敵を攻撃する以外に、各種の技能も重要です。〈運動〉は足場の悪い地形を飛び越えて敵に近づくことを可能としますし、〈知覚〉や〈自然〉技能はパーティの行動を的確なものにします。