PC名:

ジータス

<u> クラス: ウォーデン</u>

種族: ウォーフォージド 性別: 年齢:

ヒットポ	イント	回復力									
最大HP 56	重傷値 28	回復力値 14	回復回数	1 9	2 10	3 11	4 12	5 13	6 14	7	846
ダメージ:											

	移動速度						
通 6	常 ファ	疾走 8 ファ					
基本	防具	アイテム	その他				
6							

強化 その他 その他 その他

	1	ニシアチ	・ブ				
合計	【敏】	Lv補正	特技	その他	_		
+3	1	2				21	AC
		,	,			21	
		能力值			•		_
	能力	1値	能力修正値	能力判定値			_
筋力	2	0	+5	+7		19	頑健
						10	
耐久力	1	8	+4	+6			
敏捷力	1	2	+1	+3		15	反心
48.						.0	
知力	1	0	+0	+2			
WILLING -							
判断力	1	1	+0	+2		15	意志
⊞ ‡ →	,	,					J
魅力	(3	-1	+1			
				AF			
14.05.4			技	能	E) =	77.16	/I
技能名	ボーナフ		坐力到宁/ 古	翌得	防目	種佐	その他

	_	10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
21	AC	12	4				3	1	1	
21										

10+Lv/2 能力修正值 種族

19	川性	12	ວ		ı		ı			
13										
		10+l v/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
	反应	12	1	1237	,,,,	1337	1	7 7	1 17 10	(1, 1, 0

クラス

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

特技

U	ı	- 1		- 1			
アクシ	ションボ	イント	0	1	2	3	4

				(a)			
			技				
技能名	ボーナス		能力判定値	習得	防具	種族	その他
威圧	+4	【魅】	+1		なし	2	1
運動	+13	【筋】	+7	5	1		
隠密	+4	【敏】	+3		1		
軽業	+6	【敏】	+3		1		2
看破	+2	【判】	+2		なし		
交渉	+1	【魅】	+1		なし		
持久力	+14	【耐】	+6	5	1	2	
事情通	+1	【魅】	+1		なし		
自然	+7	【判】	+2	5	なし		
宗教	+2	【知】	+2		なし		
知覚	+2	【判】	+2		なし		
地下探検	+7	【判】	+2	5	なし		
治療	+2	【判】	+2		なし		
盗賊	+4	【敏】	+3		1		
はったり	+1	【魅】	+1		なし		
魔法学	+2	【知】	+2		なし		
歴史	+2	【知】	+2		なし		
知	覚	受動	知覚:	12	受動	看破:	12

近接基礎攻擊							
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他			
<u> コピシュ[+1]</u>	1マス	+10	1d8+6	暴虐1			

遠隔基礎攻擊							
武器 射程 命中修正 ダメージ その他							
ジャベリン	10/20	+9	1d6+5				

パワーリスト			
名称	習得	アクション	回数
ウォーデンズ・グラスプ	クラス	対応	無限
<u>ウォーデンズ・フューリィ</u>	クラス	割込	無限
アース・シールド・ストライク	クラス	標準	無限
ソーン・ストライク	クラス	標準	無限
サンダーラム・アソールト	クラス	標準	遭遇
マウンテン・ライオン・ステップ	クラス	マイナー	遭遇
アースグラスプ・ストライク	クラス	標準	遭遇
ウォーフォージド・リゾルブ	クラス	マイナー	遭遇
フォーム・オブ・ザ・リレントレス・パンサー	クラス	マイナー	一日

	特技リスト
(ウォーフォージド・リゾルブ強化)	リゾルブ時に一時HP+5
(自己保存力)	リゾルブ時のセーブを+2して任意のものを対象に
(監視のマーク)	マークペナを-3に 防御UPパワー+1

種族的特徴

サイズ: 中型 移動速度: 6マス 視覚: 通常

言語: 共通語 技能ボーナス: 威圧&持久力+2

ウォーフォージドの頑健さ:対[継続ダメ]セーヴ+5。

生ける人造:飢えや渇き、窒息に対する持久力判定は不要

不寝番:四時間動かないでいると大休憩扱い

クラス特徴

役割: 防衛役 パワー源: 原始 防御値ボーナス: 頑健+1、意志+1 _{防具習熟:} クロース、レザー、ハイド; ライト・シールド、ヘヴィ・シールド

武器習熟 単純近接、軍用近接、単純遠隔

武器装具: なし

クラス技能: 自然に加えて威圧、運動、持久力、自然、地下探検、知覚、治療、から3つ選択ターンに1回、フリーアクションで隣接する敵全てを次ターン終了までマークするターン開始時に1つの効果に対して1回のセーヴを行なえる大地の力: ACを耐久力で算出

底力を使用する時、ACに追加で【耐】修正分のボーナスを得る

背景ルール

リランダー氏族の武装船乗組員: 軽業 取得

装備品 武器: コピシュ[+1,ラックブレード] 防具: <u>ハイド[+1,スクリ</u>ーミング]

腕 ライト・シールド

脚ウェーブストライダーブーツ

手_

頭

首 ケープ·オヴ·ザ·マウンティバンク[+1]

指輪_

腰

 予備武器
 ジャベリン×2

 その他
 登はん道具、ポーション・オヴ・ヒーリング×2

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×2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋;登攀用具

所持金: 0 gp,

クラス特徴

命の泉: <u>君のターンの開始時</u>に、セーヴによって終了させられる効果1つ に対して1回のセーヴィング・スローを行なえる。成功した場合、その 効果はそのターン君に作用を与えない。

守護者の力 (大地の力): 反映済。

大自然の怒り: 君の各ターン中に1回、1回のフリー・アクションとして 隣接する敵全てをマークできる。このマークは、君の次のターンの終了 時まで持続する。

底力

[遭遇毎]

マイナー・アクション

効果:回復を1回分消費し、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、ACに4、その他の防御値に+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、上記のボーナスは得られない。 判定を受けることでも、底力は発動

パワー 近接基礎攻撃(コピシュ[+1,ラックブレード])

[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:+10 対 AC

ヒット:1d8+6 ダメージ(クリティカル時 14+1d8 ダメージ)

特殊:暴虐1(武器ダメージ・ロールの出目が1以下の場合、振り直す)

遠隔基礎攻撃(ジャベリン)

[無限回] [武器] 標準アクション 遠隔・武器(10/20マス)

目標:クリーチャ ·1 体

攻擊: +9 対 AC

ヒット: 1d6+5 ダメージ(クリティカル時 11 ダメージ)。

|ウォーデンズ・グラスプ /ウォーデンの鷲掴み ウォーデン/クラス特徴

[無限回]

近接範囲・爆発 5

トリガー:使用者から5マス以内にいて使用者にマークされている1体の 敵が、使用者を目標に含まない1回の攻撃を行なう。

目標:爆発の範囲内にいる、トリガーとなる攻撃を行なった敵 効果:使用者は目標を1マス横滑りさせる。目標は自身のターンの終了時

まで、"減速状態"となり、シフトを行なうことができなくなる。

|ウォーデンズ・フューリィ /ウォーデンの怒り ウォーデン/クラス特徴

[無限回] [原始]、[武器]

即応・割込 近接・武器(1マス)

トリガー:使用者にマークされている1体の敵が、使用者を目標に含まな

い1回の攻撃を行なう

目標:トリガーとなる攻撃を行なった敵

攻撃:+10 対 頑健

ピット: 1d8+6 ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、目標は使用 者および使用者のすべての味方に対して戦術的優位を与える。

アース・シールド・ストライク /大地の盾 ウォーデン/クラス特徴

[無限回] [原始]、[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:+10 対 AC

ヒット: 1d8+6 ダメージ。使用者は次ターンまで AC+2 のパワー・ボーナス を得る。

ソーン・ストライク /イバラの鞭

ウォーデン/クラス特徴

[無限回] [原始]、[武器] 標準アクション 近 目標:クリーチャー1 体 近接・2マス

攻擊:+10 対 AC

ヒット:1d8+6ダメージ。使用者は目標を1マス引き寄せる。

サンダー・ラム・アソールト /

[遭遇毎] [原始]、[武器] 、[雷鳴] 標準アクション 近接・武器 (1マス)

目標:クリーチャー

攻撃:+10 対 AC

ヒット:1d8+6 雷鳴ダメージ。加えて4マス押しやる。次に近接範囲・噴 射3である2次攻撃を行う。2次目標は噴射範囲に居る全てのクリーチ ヤー。その際の攻撃目標は+10 対 頑健。ヒットすると 1d6+1 雷鳴ダメージ。使用者は2次目標は1マス押しやられる。

マウンテン・ライオン・ステップ ウォーデン/クラス特徴

<mark>[遭遇毎] [原始]</mark> マイナー・アクション

使用者

効果:使用者は自分のターンの終了時まで、移動困難地形を無視する。

の上にいた場合、沈む パワー([一日毎]):マイナーアクション。遭遇終了まで液体の上を歩ける。

アイテム・スロット:脚部

(AV152) (Lv5 外套)

アイテム・スロット:鎧(ハイド)

ケープ of the マウンティバンク

強化:頑健、反応、および意志+1

アイテム・スロット:首

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回分遣する。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防衛役です。防衛役の仕事は味方、特に撃破役 を守ることです。防衛役が敵をマークすることで、味方はより安全に戦う ことが可能になります。

しかし、守るだけが防衛役の仕事ではありません。多くの防衛役はマークした敵が君以外の味方を攻撃したときにダメージを与えることができ ます。機会攻撃を誘発する味方と協力してこの効果を用いることによって、 防衛役は敵にダメージを蓄積する攻撃役にもなります。

キャラクターの特色と運用

コンセプトは海賊なので豹に変身ではなく、ビーストウォーズの チータス。基本的には軽装鎧のため AC はさほど高くないが、 警戒のマークの効果で防御値に+1 とマークで-3 でいやらしさをアピール また、命の泉の代わりにウォーフィージド・リゾルブにてセーブを行うことでカバー

技能面では、戦場を駆け回るための 運動 のほか、落ちたときの為に 軽業を取得。ただし、基本数値が低いためあんまり役にたたないかも

ダンス・オヴ・スチール /舞い踊る鋼 スチール・サーペント・ストライク /鋼蛇撃 ファイター/クラス特徴 [遭遇毎] [武器]、[武勇] 標標アクショチャー1体近接・武器(1マス)

使用者の次のターンの終了時まで、目標は減速状態になり、シフトを行

攻撃ト+12d対 MS ダメージ(クリティカル時 25+1d6[火]ダメージ)。 ヒット: 2d10+5 ダメージ(クリティカル時 25+1d6[火]ダメージ)。

使用者の次のターンの終了時まで動けない状態となる。

スローを行うことが出来る。重傷時はさらに5点回復する。

ヒット:1d8+6のダメージ。目標は継続5ダメージ(セーヴ・終了)。

ミス:半減ダメージ。目標は継続2ダメージ(セーヴ・終了)

ハイド[+1,スクリーミング・アーマー] (AV45) (Lv2 鎧)

にいる敵一体は次の使用者の終了時まで攻撃ロールに-2ペナ

ウェープストライダーブーツ (PHB246) (Lv4 脚部)

アイテム・スロット:武器(コピシュ) 強化:攻撃ロールとダメージ・ロール+1 クリティカル:+1d6 ダメージ。悪のクリーチャーには+1D8 パワー([一日毎]):フリー・アクション。行ったばかりの攻撃ロールを再 ロールが行える。ただし、出目が悪くても 2 度目のロールを採用する

パワー([遭遇毎]・恐怖):マイナー・アクション。使用者から5マス以内

<u>パワー([一日毎])</u>:即応・対応。使用者に対する攻撃がヒットした場合に

特性:自分のターンの開始時にしっかりとした表面の上にいれば、使用者

は液体の上を通常の地形のように歩ける。ただし、ターン終了時に液体

このパワーを使用できる。使用者は5マス瞬間移動し、次の自分のターン終了時まで攻撃者に対して戦術的優位を得る。

標準アクション 近接・武器 敵 1 体 効果:攻撃前に自分の移動速度分だけシフトを行える

アイテム コピシュ[+1,ラックブレード] (AV88) (Lv3 武器)

目標:クリーチャー1体

うこともできない。

目標: クリーチャー1 体

[遭遇每] マイキ=: アタジョジ

攻撃:+10 対反応

強化:AC+1

ウォーフォージド・リゾルヴ ダンス・オヴ・スチール /舞い踊る鋼

ウォーフォージド/種族特徴 __ファイター/クラス特徴 =a[遭遇毎] [武器]、[武勇] 類集死(病の) -) HP を得<u>に</u>継続**武器**(凶ーで)を)与える効果 1 つにセービング 고참 いか 自分 攻撃ト+12d対点ダメージ。使用者は日標を倒して伏せ状態とする。日標は ヒット:2d10+5ダメージ(クリティカル時25+1d6[火]ダメージ) 商 形轛 武器:使用者が長柄武器類または重刀剣類を使用しているなら、目標は 事率 状甥 フォーム・オヴ・ザ・リレントレス・パンサー/執拗なる豹の形態 ウォーフォージド・リゾルヴ ウォーフォージド/種族特徴

通常 トボ こと い状 い分 敵 この形態の間、反応に+2 のボーナスとマークしている敵に対する攻撃 ロールに+1 を得る。加えて、一回の移動アクションとして 2 マスシフトできる。この遭遇中、使用者はこの形態をとっている間に 1 回だけ、以下の[武器]攻撃を行なうことができる。 形を 果へ

状沉

乙俄

を守

きと

きも

ク戦 皮頭

防禦

通常

卜井