

PC名:

ポリノーク

クラス: バーバリアン

Lv: 4

種族: ドラゴンボーン 性別: 男 年齢: 16

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
47	23	13		9	10	11	12	13	14	15	16

ダメージ:

移動速度

通常 6マス		疾走 6マス	
基本	防具	アイテム	その他
6			

イニシアチブ

合計	[敏]	Lv補正	特技	その他
+2	+0	2		

能力値

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

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
17	AC 12	+0			3		1	1

20

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
頑健 12	+5		2		1			

14

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

16

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
怠志 12	+3				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
フルブレード+1	1	+12	1d12+6	高クリティカル
ジャヴェリン+1	1	+10	1d6+6	

遠隔基礎攻撃

武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ジャヴェリン+1	15/30	+10	1d6+6	

パワースト

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
ドラゴン・プレス	種族	マイナー	遭遇
ヴォールト・ザ・フォールン	クラス	標準	遭遇
デアリング・チャージ	クラス	標準	遭遇
ロアー・オブ・トライアンフ	クラス	フリー	遭遇
メイスティルズ・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

(武器習熟:フルブレード)	フルブレードに習熟
(武器練達:重刀剣)	重刀剣の命中ロールに+1ボーナス
(沸き立つ闘志)	敵を倒したとき次ターンまでダメージ+2

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、竜語 技能ボーナス: 威圧と歴史
ドラゴンボーンの怒り: 重傷の間攻撃ロール+1
ドラゴンの末裔: 回復力値が最大HPの1/4+耐久力修正値
ドラゴンプレス: ドラゴンプレスを遭遇毎のパワーとして使える

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: クロース、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・王者の勝関: 1体の敵を重傷にしたならその敵に対する次の攻撃ロール+魅力修正値
ロアー・オブ・トライアンフ: 遭遇: 敵を倒した時に目標は次ターンまで防御-2

背景ルール

職人: クラス技能追加(交渉)

装備品

武器:	ヴァンガード・ウェポン・フルブレード (3Lv宝物庫)
防具:	デスカット・アーマー・ハイドアーマー (5LvPHB)
腕	
脚	
手	
頭	
首	クローク・オブ・ディストーション (4Lv宝物庫)
指輪	
腰	
予備武器	ディスタンス・ウェポン・ジャヴェリン (1Lv宝物庫)
その他	登攀道具・ヒーリング・ポーションx2、ダガー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:	0 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。
王者の勝鬨: ローア・オブ・トライアンフのパワーを得る。君は攻撃で1体の敵を重傷にしたなら、その敵に対して次に君または味方一人の行う攻撃の攻撃ロールには3のボーナスがつく。

クラス特徴

ドラゴンボーンの怒り: 君が重傷である間攻撃ロールに+1の種族ボーナスを得る。
ドラゴンの末裔: 君の回復力値は(最大hpの1/4+【耐久力】修正値)である。

特殊な処理をする特技

沸き立つ闘志: 君が敵のhpを0に減少させた場合、君は次の自分のターンの終了時まで、武器ダメージに+2の特技ボーナスを得る。

底力

■底力

[遭遇毎]

標準アクション 使用者

効果: 回復を1回分消費し、ヒット・ポイント回復する。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(フルブレード)

[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: +12 対 AC

ヒット: 1d12+6ダメージ(クリティカル時 18+1d12+1d8ダメージ)。

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(15/30マス)

目標: クリーチャー1体

攻撃: +10 対 AC

ヒット: 1d6+6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フルブレー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: +12 対 AC

ヒット: 1d12+1d6+6ダメージ(クリティカル時 24+1d12+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。激怒中の場合、突撃中2マス多く移動できる。

ブレスリング・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)

効果: 使用者は攻撃を行う前に2マス分シフトする。シフト中に敵1体の占めるマスを通して敵の占めているマスで移動を終えられない。

目標: クリーチャー1体

攻撃: +12 対 AC

ヒット: 1d12+6ダメージ(クリティカル時 18+1d12+1d8ダメージ)。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マス分シフトする。シフト中に敵1体の占めるマスを通して敵の占めているマスで移動を終えられない。

■ドラゴン・ブレス /

ドラゴンボーン/種族特徴

[遭遇毎] ◆[電撃]

マイナーアクション 近接範囲・噴射3

目標: 噴射範囲内のクリーチャー全て

攻撃: +9 対 反応。

ヒット: 1d6+2ダメージ(電撃)

■ローア・オブ・トライアンフ /勝鬨

バーバリアン/クラス特徴

[遭遇毎] ◆[恐怖] [原始]

フリーアクション 近接範囲・爆発5

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

目標: 効果範囲内の敵すべて

効果: 目標は全員使用者の次ターン終了まで防御値-2。

■ウォールトザフォールン/お次はだれだ

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体または2体

攻撃: +12 対 AC

ヒット: 1d12+1d6+6ダメージ(クリティカル時 24+1d12+1d8ダメージ)。

効果: 2体のクリーチャーを目標とする場合1回目の攻撃のあとで3マスぶんシフトできる。

■デアリング・チャージ /大胆な突撃

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: +12 対 AC

ヒット: 2d12+6ダメージ(クリティカル時 30+1d12+1d8ダメージ)。

特殊: 突撃時に使用する場合攻撃ロール、ダメージロール+(使用者に対して行われた機会攻撃の回数×2)突撃で誘発した機会攻撃時 AC+3

■メイスティルズ・レイジ/メイスティル・ベヒモスの激怒

■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 近接範囲・爆発1

目標: 爆発範囲内の見える敵すべて

攻撃: +12 対 反応

ヒット: 1d12+6ダメージ(クリティカル時 18+1d12+1d8ダメージ)。目標は伏せ状態になる

ミス: 半減ダメージ。

効果: 使用者はメイスティル・ベヒモスの激怒に入る。激怒が終了するまで使用者はヒットを与えるたび5点の一時的hpを得る

■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4点の一時的HPを得る。もし激怒中ならば6点の一時的HPを得る。

アイテム

■フルブレード[+1、ヴァンガード]

(Lv3 武器)

アイテム・スロット: 武器(フルブレード)

強化: 攻撃ロールとダメージロール+1

クリティカル: +1d8ダメージ。

特性: ヒットした突撃攻撃は+1d8の追加ダメージを与える。

パワー([一日毎]): マイナーアクション。突撃攻撃を行う際に使用できる。突撃攻撃がヒットした場合、使用者から10マス以内のすべての味方は、使用者の次ターン開始時まで攻撃ロールに+1を得、ダメージロールに+3のボーナスを得る。

ジャベリン[+1、ディスタンス]

(Lv1 武器)

アイテム・スロット: 武器(ジャベリン)

強化: 攻撃ロールとダメージロール+1

特性: 武器の通常射程を5マス、長距離射程を10マス増加させる(反映済)。

■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+3の[死霊]ダメージを与える。

■クローク・オヴ・ディストーション+1

(Lv4 首飾)

アイテム・スロット: 首飾

強化: 頑健、反応、意志 +1

特性: 使用者は、6マス以上離れた場所からの遠隔攻撃に対するすべての防御値に+1のアイテム・ボーナスを得る。

■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。