ウォーデン

(ドワーフの大地ウォーデン)

性別: 年齢

ヒットポイント / 回復力 最大HP 重傷値 回復力値 8 回復回数 58 10 29 14 11 12 13 14 46 ダメージ:

移動速度								
通 5	常 マス	疾 7	走 マス					
基本	防具	アイテム	その他					
5								

	イ	ニシアチ					
合計	【敏】	Lv補正	特技	その他		_	10
+2	0	2			23	AC	
					20		
	AP =	能力值					
		7値	能力修正値	能力判定値		二古八冊	1(
筋力	1	6	+3	+5	18	頑健	
耐久力	2	0	+5	+7			
רלאנוייו		U	+3	Ψ1			1(
敏捷力	1	1	+0	+2		反心	
37137273					14	,,,,,	
知力	}	3	-1	+1			
		•	_			_	10
判断力	1	4	+2	+4	15	意志	
					10		-
魅力	1	0	+0	+2			
			4-4	: 台b			

•			10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	直	強化	その他
I	23	AC	12	5				3	2	1	
l	25										

クラス 強化 その他 その他 その他 0+Lv/2 能力修正值 **種族** 特技

0+Lv/2 能力修正值 **種族** クラス 特技 強化 盾 その他 その他

0+Lv/2 能力修正值 **種族** クラス

アクションボイント	0	1	2	3	4

坟 能							
技能名:	ボーナス		能力判定値	習得	防具	種族	その他
威圧	+2	【魅】	+2		なし		
運動	+7	【筋】	+5	5	-3		
隠密	-1	【敏】	+2		-3		
軽業	-1	【敏】	+2		-3		
看破	+4	【判】	+4		なし		
交涉	+2	【魅】	+2		なし		
持久力	+6	【耐】	+7		-3	2	
事情通	+2	【魅】	+2		なし		
自然	+9	【判】	+4	5	なし		
宗教	+1	【知】	+1		なし		
知覚	+11	【判】	+4	5	なし		2
地下探検	+11	【判】	+4	5	なし	2	
治療	+4	【判】	+4		なし		
盗賊	-1	【敏】	+2		-3		
はったり	+2	【魅】	+2		なし		
魔法学	+1	【知】	+1		なし		
歴史	+1	【知】	+1		なし		

I	近接基礎攻擊								
	武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他				
	ウォーアクス[+1]	1マス	+9	1d12+6	両用				
	エクスキューションアックス	1マス	8	1d12+5	暴虐2高クリティカル				

遠隔基礎攻擊							
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他			
ハンドアックス	5 \ 10	8	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
ウォーデンズ・フューリィ	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
アースグラスプ・ストライク	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
フォーム・オヴ・ザ・リレントレス・パンサー	クラス	マイナー	一日

種族的特徵

受動 看破: 14

サイズ:中型 移動速度: 5マス 視覚: 夜目

受動 知覚: 21

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]セーヴ+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、セーヴに成功すれば伏せにならない。

クラス特徴

防御値ボーナス: 頑健+1、意志+1 役割: 防衛役 パワー源: 原始 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

知覚

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[耐]修正分の追加ボーナスを得る(合計+7)

背景ルール

(ドワーフ流武器訓練) ハンマー類、アックス類の武器ダメージ・ロール+2(反映済) 武器グループアックスの攻撃に+1 武器練達:アックス類

特技リスト (撃滅する大地の力) 次の自分のターン終了までダメージ+5

武器: ウォーアクス[+1ヴァンガード] 防具: ハイド・アーマー[+1ブラッドカット] 腕 <u>ヘヴィ・シールド</u> 脚ブーツ・オブ・アデプト・チャージンク 手 パリイ・ガントレット 頭 首 指輪 腰 予備武器 <u>ハンドアックス x 2、エクスキューション・アックス</u>

その他 <u>登はん道具、ポーション・オヴ・ヒーリング×2</u>

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;登攀用具

所持金: 0 gp,

地理 < 森林 > 知覚+2

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+5、その他の防御値に+2 のボーナスを得。さ らに次の君のターンの終了時まで、武器ダメージ・ロールに+5のボーナス

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。

パワー 近接基礎攻撃(ウォーアックス[+1, ヴァンガード])

<mark>[無限回] [武器]</mark> 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:+9 対 AC

ヒット: 1d12+6 ダメージ(クリティカル時 18+1d8 ダメージ)

特殊:両用(両手使用時ダメージ+1)

遠隔基礎攻撃(スローイング・アックス)

<mark>[無限回] [武器]</mark> 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: +8 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] [原始]

即応・対応 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:+9 対 頑健

ヒット: 1d12+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:+9 対 AC

ヒット: 1d12+6 ダメージ。次のターン終了まで AC+1 のパワーボーナス。

ソーン・ストライク /イバラの鞭 ウォーデン/クラス特徴

<mark>[無限回] [原始]、[武</mark>器 標準アクション 近 近接・2 マス

目標: クリーチャー1 体

攻撃:+9 対 AC

ヒット: 1d12+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/雷鳴の雄羊の襲撃 ウォーデン/クラス特徴

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

1次目標:クリーチャー1 体 1次攻撃:+9 対 AC

ヒット: 1d12+6の[雷鳴]ダメージ。[近接範囲噴射3]の2次攻撃を行う 加えて使用者は1次目標を使用者の[耐久力]修正値分に等 大地の力 しい5マス押しやる。

2次目標:噴射の範囲内にいるすべてのクリーチャー

2 次攻撃: +9 対頑健

ヒット:1d6+3[雷鳴]ダメージ。使用者は2次目標を1マス押しやる。

マイナー・アクション 使用者

使用者は自分のターン終了時まで移動困難な地形を無視する。

アースグラスプ・ストライク/鷲掴みする大地 ウォーデン/クラス特徴

[遭遇毎] [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

攻撃:+9 対 AC

ヒット:1d12+6ダメージ。使用者は目標を倒して伏せ状態とする。 目標は使用者の次のターンの終了時まで立ち上がること この遭遇の終了時前に最初に立ちあがった時点で、1d10+6 ができず、 のダメージを受ける。

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 ウォーデン/クラス特徴

<mark>[一日毎] [原始]、[変身]</mark> マイナー・アクション

使用者

効果:使用者はこの遭遇の終了時まで執拗なる豹の守護者形態をとる。 の形態の間、反応防御値に+2 のボーナスと、使用者がマークしている るの形態のは、反応的な関係である。 物に対する攻撃ロールに+1のボーナスを得る。加えて使用者は、1回の移動アクションとして2マスのシフトを行うことができる。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。

標準アクション 近接・武器

効果:この攻撃の前に、使用者は自分の移動速度分5マスのシフトを行う。

目標:クリーチャー1体 攻撃:+9 対[反応]

スー・・2d1246のダメージ。および継続的ダメージ5(セーヴ・終了)。 ミス:半減ダメージ。および継続的ダメージ2(セーヴ・終了)。

アイテム ウォー・アックス[+1、ヴァンガード・ウェポン](AV64) (Lv3 武器)

アイテム・スロット:武器(ウォー・アックス) 強化:攻撃ロールとダメージ・ロール+1

特性:ヒットした突撃攻撃は+1 d 8 の追加ダメージを与える。

クリティカル: +1d8 ダメージ。 パワー([一日毎]): マイナー・アクション。突撃時に使用。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、大の使用者 のターン開始まで攻撃ロールに+1、ダメージに使用者の[魅力]ボーナス に等しい値を加える。

ハイド[+1、プラッドカット・アーマー] (PHB230) (Lv4 鎧)

アイテム・スロット:鎧(ハイド)

強化:AC+1

パワー[回復力]:マイナー<u>アクション。重傷の時この鎧パワーを使用し、</u> 次の自分のターン終了まで、すべてのダメージに対する抵抗 10 を得る。

ブーツ・オブ・アデプト・チャージング (AV129)(Lv2 ブーツ)

アイテム・スロット:脚部

特性:突撃の後、自分のターン終了までの間に1マスシフトできる。

パリィ・ガントレッツ (AV136) _(Lv5 ガントレット)

アイテム・スロット:両手

特性:使用者が防御専念を行うか、底力を使用した時、自分の次のターン の開始時まですべての防御値に+2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。

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

このキャラクターはアックスを振るって味方を守るドワーフの戦士です。 ウォーデンのマーク能力はフリー・アクションで使用することができ、 即応パワーにより敵の行動を制限することができます

軽装鎧のため AC はさほど高くありませんが、種族とクラスの能力により非常に高い耐久力を持ち、長く戦線を守ることができます。とにかく、 敵を自分にひきつけることが戦闘での役目になります。アイテムでダメージを増強した突撃後のシフト、敵の強制移動と遭遇毎パワーによる敵の行 動制限といった、攻守両用の能力がその助けとなります。

また、マイナーで使用できる底力によって多くの効果を得られるため、 hp が 14 点以上減っていたら惜しまず使用して良いでしょう。

技能面では、戦場を駆け回るための 運動 のほか、感覚系や知識系の 技能を得意としており、多くの場面でパーティに貢献することができます。