

ギスヤンキのソードメイジ

名前: _____ 性別: _____

君はアストラルの海を往く次元海賊のギスヤンキだったが、種族のありかたに疑問を感じて船を降りた。君に残されたのは皮肉にも、仲間を護るソードメイジとして磨かれた剣の腕と秘術の業だった。

ヒット・ポイント:31 _____

流血状態:15 治癒力:7 日あたりの治癒力:12

イニシアチブ:+3 _____ アクション・ポイント: _____

防御能力

AC 頑健 反応 意思

19 13 14 15

攻撃能力

近接基本攻撃:+7(ロングソード) ダメージ:1d8+4

遠隔基本攻撃:+4(ダガー) ダメージ:1d4+1

種族の特徴

身長:6フィート 体重:170ポンド サイズ:中型

移動速度:6マス 視覚:通常

言語:共通語、地下語 属性:属性なし

技能ボーナス:(歴史)+2(計算済み)

危険感知:君はイニシアチブ判定に+2のボーナスを得る(計算済み)。

ギスヤンキの意思力:君は意志防御に+1のボーナスと[魅了]効果に対するセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る(計算済み)。

念動跳躍:君はテレキネティック・リープを遭遇ごとのパワーとして使用できる。

テレキネティック・リープ ギスヤンキの種族パワー

君は意志の力で自分自身や仲間を安全に空中へと飛ばす。

遭遇

移動アクション [遠隔]10

対象:君か仲間1人

効果:対象は5マス飛行する。このパワーを仲間に使用した場合、効果の間ずっと君から仲間に対する射線が通っている必要がある。

無制限に使用できるパワー

ソード・バースト ソードメイジ・攻撃・1レベル

君は剣による力場の爆発で周囲を一掃する。

無制限◆[呪具]、[秘術]、[力場]

標準アクション [隣接]爆発1

対象:爆発内の敵すべて

攻撃:+7対反応

命中:1d6+4点の[力場]ダメージ。

フリーズ・ブレイド ソードメイジ・攻撃・1レベル

君の武器は冷気に覆われて風を切り吹雪を思わせる一撃を与える。

無制限◆[秘術]、[武器]、[冷気]

標準アクション [近接]武器

対象:クリーチャー1体

攻撃:+7対AC

命中:1d8+4点の[冷気]ダメージ。対象が君に隣接して次のターンを開始した場合、それはターンの終了時まで移動速度に-3のペナルティを受ける。

遭遇ごとに使用できるパワー

チリング・ブロウ ソードメイジ・攻撃・1レベル

君の剣は傷から冷気を染み込ませ、敵を冷気で覆い尽くす。

遭遇◆[秘術]、[武器]、[冷気]

標準アクション [近接]武器

対象:クリーチャー1体

攻撃:+7対AC

命中:1d8+4点の[冷気]ダメージ、さらに対象が君の次のターン開始時まで攻撃を行なうごとに3点の[冷気]ダメージを与える。

日ごとに使用できるパワー

ディメンショナル・サンダー ソードメイジ・攻撃・1レベル

君が目ではとらえられない次元の狭間を駆けた後に続き、雷鳴が轟いて敵を討つ。

日◆[雷]、[瞬間移動]、[秘術]、[武器]

標準アクション [近接]武器

対象:クリーチャー1体

攻撃:+7対頑健

効果:3マス瞬間移動する。

命中:2d8+4点の[雷]ダメージ。

効果:君に隣接する全ての敵は5点の[雷]を継続ダメージとして受ける(セーブで終了)。

クラスの特徴

剣との絆:君は軽い剣か重い剣ひと振りを選んで1時間の瞑想を行ない、武器と絆を結ぶことができる。標準アクションで、君は10マス以内にある絆を結んだ武器を手呼び出せる。君は同じ瞑想で別の剣と絆を結べる(たとえば、手に入れた新しい魔法の剣など)。君が別の剣と絆を結べば、古い絆は失われる。

君が絆を結んだ武器が破壊されたり傷ついた場合、君は1時間の瞑想で修復することができる(この過程で武器の破片は全て失われるため、複製を複数作成することはできない)。

ソードメイジの庇護:君は敵を魔法的に拘束し、敵から仲間への攻撃に対する反撃や臨機応変な防御ができる。

ソードメイジ流防御陣:君に意識があり軽い剣か重い剣を装備している間、君は周囲に魔法障壁を展開する。この障壁はACに+1ボーナス、もしくは君が片手に剣を持ちもう片手を開けている(盾、逆手武器、両手持ち武器、その他何も持っていない状態)場合+3のボーナスを与える。

君が意識不明状態になるとソードメイジ流防御陣の効果は失われる。君は小休止か長い休息を取ることでそれを回復することができる。

イージス・オヴ・シールドイング ソードメイジの特徴

君は敵との間に秘術でくさびを打ち、仲間への攻撃を弱めることができる。

無制限◆[秘術]

副次アクション [隣接]爆発2

対象:爆発内のクリーチャー1体

効果:君は対象を挑発状態にする。君が別の対象に対してこのパワーを使うまで対象は挑発状態である。君が他のパワーを使用して他のクリーチャーを挑発状態にした場合、対象の状態は維持される。クリーチャーは重複して挑発状態になることはない。新しい挑発状態は既存のものを上書きする。

挑発状態の対象が君を対象に含んでいない攻撃をした場合、攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。その攻撃で10マス以内にいる君の仲間に命中した場合、君は割り込みアクションで妨害として、その攻撃でダメージを受けるクリーチャー1体のダメージを8点軽減する。

	能力値	調整値
筋力	10	+0
耐久力	16	+3
敏捷力	13	+1
知力	18	+4
判断力	11	+0
魅力	12	+1

技能(能力値)	訓練済み?	調整値
軽業(【敏】)		+1
神秘学(【知】)	○	+9
運動(【筋】)	○	+5
はったり(【魅】)		+1
交渉(【魅】)		+1
ダンジョン探検(【判】)		+0
持久力(【耐】)		+3
治療(【判】)		+0
歴史(【知】)		+6
洞察(【判】)	○	+5
威圧(【魅】)	○	+6
自然(【判】)		+0
知覚(【判】)		+0
宗教(【知】)		+4
隠密(【敏】)		+1
世事(【魅】)		+1
手妻(【敏】)		+1

特技

《**聡明なる剣匠**》:君の近接基本攻撃には【知力】調整値を使用する(計算済み)。

装備

鎧:レザー・アーマー

武器:ロングソード、ダガー(10)。君はダガーを射程5/10の投擲武器として使用できる。

冒険者キット:キットには以下のものが含まれている:寝袋、火打ち石と打ち金、ベルトポーチ、陽光棒(2)、食料(10日分)、麻のロープ(50フィート)、水袋。

現金:40gp

2レベル

君は2レベルで以下のものを得る。

ヒット・ポイント:37に上昇 流血状態:18に上昇

治療力:9に上昇

レベル調整:君の新しいレベルは偶数であるから、レベルの半分を足す能力が向上する。君の攻撃、防御、イニシアチブ、そして技能判定の調整値が1上昇する。

特技:《強打》:君が近接攻撃を行なうときに宣言し、攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。攻撃が命中した場合、君はダメージ・ロールに+3ボーナスを受ける。

エルドリッチ・スピード ソードメイジ・多目的・2レベル

戦いの始まりを感じると神秘の力が血中を駆け巡り、君を加速させる。

日◆[秘術]

アクションなし [自身]

効果:このパワーはイニシアチブ決定前に使用する。君はイニシアチブ・ロールに+5のパワー・ボーナスを得る。君は戦闘が開始されたラウンド(君が行動できるならば、不意打ちラウンド)に追加の移動アクションを得てもよい。

3レベル

君は3レベルで以下のものを得る。

ヒット・ポイント:43に上昇 流血状態:21に上昇

治療力:10に上昇

トランスポーzing・レンジ ソードメイジ・攻撃・3レベル

君が敵を攻撃すると、輝きがそれを飲み込んで突然別の場所に出現させる。

遭遇◆[瞬間移動]、[秘術]、[武器]

標準アクション [近接]武器

対象:クリーチャー1体

攻撃:+7対AC

命中:2d8+4点のダメージに加え、対象は君に隣接するマスまで瞬間移動する。

庇護の盾:君がイージス・オヴ・シールドイングを割り込みアクションで妨害として使用した場合、君は対象が射程内に存在しない場合でも、このパワーを割り込んだ対象に対して使用できる。