

ハーフェルフ・アーデント

名前: _____ 性別: _____

君はひとつのところに留まることのない生粋の放浪者、ハーフェルフである。どんな逆境にもくじけぬ君の心には、いつしか不思議な能力が宿っていた。敵の心をくじき、味方を勇気づけるアーデントの力だ。

ヒット・ポイント:29 _____

重傷:14 回復力値:7 1日の回復力使用回数:10

イニシアチブ:+2 _____ アクション・ポイント: _____

防御値

AC 頑健 反応 意思

16 14 11 15

攻撃

近接基本攻撃:+3(スパイク・チェイン) ダメージ:2d4

遠隔基本攻撃:+4(ダガー) ダメージ:1d4+1

種族的特徴

身長:5 フィート11 インチ(約 180cm) 体重:160 ポンド(約 70kg)

サイズ:中型 移動速度:5 マス 視覚:夜目

言語:共通語、エルフ語、竜語 属性:秩序にして善

技能ボーナス:+2(看破)、+2(交渉)(すでに適用済み)

見よう見まね:君はバーニング・スプレーを遭遇毎のパワーとして使用できる。

バーニング・スプレー

Burning Spray/火炎しぶき ソーサラー/攻撃/1

君が腕で弧を描くと、炎が流れるように敵へ襲いかかる。

一日毎◆[装具]、[火]、[秘術]

標準アクション 近接範囲・噴射 3

目標:噴射内のクリーチャーすべて

攻撃:+4 対“反応”

ヒット:1d8+4の[火]ダメージ。

集団交渉術:君から 10 マス以内にいる君の味方は(交渉)判定に+1の種族ボーナスを得る。

無限回パワー

エナジャizing・ストライク

Energizing Strike/激励の打撃 アーデント/攻撃/1

君は攻撃によってエネルギーと感情を開放し、味方へと注ぎ込む。

[無限回]◆[サイオニック]、[増幅]、[武器]

標準アクション 近接・武器

目標:クリーチャー 1 体

攻撃:+7 対 AC

ヒット:2d4+4 ダメージ。使用者から 5 マス以内にいる味方 1 人は(4+使用者のレベルの 1/2)に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。

[増幅]1(治療)

ヒット:2d4+4 ダメージ。使用者から 5 マス以内にいる瀕死状態の味方 1 人は 4 ヒット・ポイントを回復する。

[増幅]2(治療)

ヒット:4d4+4 ダメージ。使用者か 5 マス以内にいる味方 1 人は 1 回ぶんの回復力を使用することができる。



デモライジング・ストライク

Demoralizing Strike/消沈の打撃 アーデント/攻撃/1

君の猛攻撃に乗せた激情は敵の心に恐れ奔流を生じさせる。

[無限回]◆[恐怖]、[サイオニック]、[増幅]、[武器]

標準アクション 近接・武器

目標:クリーチャー 1 体

攻撃:+7 対 AC

ヒット:2d4+4 ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まですべての防御値に-2のペナルティを受ける。

[増幅]1

ヒット:2d4+4 ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで“意思”防御値に-4のペナルティを受ける。

[増幅]2

ヒット:4d4+4 ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まですべての防御値に-4のペナルティを受ける。

一日毎パワー

バトルボーン・アキュイティ

Battleborn Acuity/天性の戦巧み アーデント/攻撃/1

君の靈感は灯台のように、勝利への道を照らし出す。

一日毎◆[サイオニック]、[武器]

標準アクション 近接・武器

目標:クリーチャー 1 体

攻撃:+7 対 AC

ヒット:4d4+4 ダメージ。

ミス:半減ダメージ。

効果:使用者の次のターンの終了時まで、使用者に隣接する味方すべては攻撃ロールに+1のパワー・ボーナスとダメージ・ロールに+4のパワー・ボーナスを得る。

維持・マイナー:効果が持続する。

クラス特徴

アーデント・サージ:君はアーデント・サージのパワーを使用できる。

昂揚のマントル:君と 5 マス以内にいるすべての味方は機会攻撃のダメージ・ロールに+3のボーナスを得る。

さらに、君の 5 マス以内にいるすべての味方は(威圧)判定と(交渉)判定に+2のボーナスを得る。

君はアーデント・アウトレイジのパワーを使用できる。

サイオニック増幅:君はパワー・ポイントを消費することで[増幅]キーワードのついた無限回攻撃パワーの効果を変更できる。

パワー・ポイント:君は 2 ポイントのパワー・ポイントを使用できる。パワー・ポイントは小休憩か大休憩で全回復する。

アーデント・アウトレイジ
Ardent Outrage/アーデントの憤激 **アーデント/クラス特徴**
 君に攻撃が命中すると、その怒りで敵は錯乱する。
[遭遇毎]◆[サイオニック]
アクションなし 隣接範囲・爆発 5
トリガー:使用者が攻撃により重傷となる
目標:爆発内の敵すべて
効果:すべての目標は使用者の次のターンの開始時まで戦術的優位を与える。

アーデント・サージ
Ardent Surge/アーデントの奔流 **アーデント/クラス特徴**
 君は弱った味方を鼓舞する強力な感情の奔流を送る。
[遭遇毎](特殊)◆[サイオニック]、[治療]
マイナー・アクション 隣接範囲・爆発 5
目標:使用者または味方 1 人
効果:目標は 1 回ぶんの回復力を消費して通常よりも 1d6 ポイント多くのヒット・ポイントを回復することができる。
昂揚のマントル:目標は使用者の次のターンの終了時まで攻撃ロールに+1 のボーナスを得る。
特殊:このパワーは 1 回の遭遇につき 2 回使用できるが、1 ラウンドには 1 回しか使用できない。

能力値	判定修正値	能力値	判定修正値
筋力	11 +0	知力	12 +1
耐久力	16 +3	判断力	10 +0
敏捷力	13 +1	魅力	18 +4

特技

《武器習熟:スパイク・チェーン》:君はスパイク・チェーンに習熟する。

装備

鎧:チェーンメイル
 武器:スパイク・チェーン(2 マスまで攻撃できる)、ダガー(5)。君のダガーの射程は 5/10 である。
 冒険者キット:このキットには以下のものが含まれている:背負い袋、携帯用寝具、火打石、ベルト・ポーチ、陽光棒(2)、10 日分の保存食、50 フィートの麻製ロープ、水袋。
 現金:10gp

技能(能力値)	訓練済み	判定修正値
〈威圧〉【魅】		+4
〈運動〉【筋】	○	+5
〈隠密〉【敏】		+1
〈軽業〉【敏】		+1
〈看破〉【判】		+2
〈交渉〉【魅】	○	+11
〈持久力〉【耐】	○	+8
〈事情通〉【魅】		+4
〈自然〉【判】		+0
〈宗教〉【知】		+1
〈知覚〉【判】		+0
〈地下探検〉【判】		+0
〈治療〉【判】		+0
〈盗賊〉【敏】		+1
〈はったり〉【魅】		+4
〈魔法学〉【知】	○	+6
〈歴史〉【知】		+1

2 レベル

2 レベルになった時点で、君は以下のものを得る。
ヒット・ポイント:34 に増加 **重傷値:**17 に増加
治療力:8 に増加
レベル修正:君は偶数レベルになったので、君のレベルの半分を加えるすべての値が増加する。これにより、攻撃ロール、防御値(アーマー・クラスを含む)、イニシアチブ、技能判定修正値が 1 ずつ増加する。
特技:《賦活のマントル》:君が回復力を使用した時、君のアーデントのマントルの範囲内にいる味方 1 人は 5 の一時的ヒット・ポイントを得るか、1 回のセーヴィング・スローを行なう。

ディメンジョン・スワップ
Dimengion Swap/次元交換 **アーデント/汎用/2**
 君の靈感は灯台のように、勝利への道を照らし出す。
[遭遇毎]◆[サイオニック]、[瞬間移動]
移動アクション 隣接範囲・爆発 5
目標:爆発内の味方 1 人
効果:使用者は使用者自身と目標を瞬間移動させ、場所を入れ替える。

3 レベル

3 レベルになった時点で、君は以下のものを得る。
ヒット・ポイント:39 に増加 **重傷値:**19 に増加
治療力:9 に増加 **パワー・ポイント:**4 に増加

アンナーヴィング・ショーヴ
Unnerving Shove/心を折るひと押し **アーデント/攻撃/1**
 君の攻撃は敵の心身を激しく責め立てる。
[無限回]◆[恐怖]、[サイオニック]、[増幅]、[武器]
標準アクション 近接・武器
目標:クリーチャー 1 体
攻撃:+7 対“頑健”
ヒット:2d4+4 ダメージ。使用者は目標を 3 マス押しやる。
[増幅]1
ヒット:2d4+4 ダメージ。目標は幻惑状態となる。使用者は目標を 5 マス押しやる。
[増幅]2
ヒット:4d4+4 ダメージ。使用者は目標を 4 マス押しやる。さらに、目標は押しやりの終了時に隣接していた使用者の味方に戦術的優位を与える。