

# ドワーフ・バトルマインド

名前: \_\_\_\_\_ 性別: \_\_\_\_\_

君は山の巖と同じように強靱なドワーフの中でも、精神の力で自らの体に鋼の硬さを与えるバトルマインドである。誇り高い君の心が折れない限り、君という盾は壊れることなく味方を護り続けるだろう。

ヒット・ポイント:33 \_\_\_\_\_

重傷:16 回復力値:8 1日の回復力使用回数:13

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

17 14 11 15

## 攻撃

近接基礎攻撃:+3(モール) ダメージ:2d6+3

遠隔基礎攻撃:+3(スローイング・ハンマー) ダメージ:1d6+1

## 種族的特徴

身長:4フィート8インチ(約140cm) 体重:200ポンド(約90kg)

サイズ:中型 移動速度:4マス 視覚:夜目

言語:共通語、ドワーフ語 属性:善

技能ボーナス:+2(持久力)、+2(地下探検)(すでに適用済み)

鋼の胃袋:[毒]に対するセーヴィング・スローに+5の種族ボーナス。

ドワーフの底力:君は“底力”をマイナー・アクションで使用できる。

踏ん張り::何らかの効果(押しやり、引き寄せ、横滑り)が君を強制的移動させようとしたとき、君が実際に移動させられるマスの数はその効果の定める数値よりも1マス少なくなる。

さらに、何らかの効果によって君が伏せ状態になった際、君は即座に1回のセーヴィング・スローを行なうことができ、成功すれば伏せ状態にならなくてすむ。

## 無限回パワー

### アイアン・フィスト

Iron Fist/鉄拳 バトルマインド/攻撃/1

君は手と腕の密度を鉄のそれへと変化させ、敵からの攻撃を防ぐ。

[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:+6 対AC

ヒット:2d6+6 ダメージ。

効果:使用者は使用者の次のターンの終了時まで、すべてのダメージに対する3の抵抗を得る。

[増幅]1

効果:使用者は使用者の次のターンの終了時まで、[火]のダメージに対する8の抵抗を得る。

[増幅]2

ヒット:4d6+4 ダメージ。



### ブルズ・ストレングス

Bull's Strength/牡牛の筋力 バトルマインド/攻撃/1

君が敵を突き飛ばすとまるで貧弱なゴブリンのように後ずさる。さらに君の筋力を強化することで、君はより間合いを伸ばしたり複数の敵を突き飛ばすことができる。

[無限回]◆[サイオニック]、[精神]、[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:+6 対AC

ヒット:2d6+6 ダメージ。目標を1マス押しやる。

[増幅]1

特殊:この攻撃では使用者の間合いを1マス増やす。

[増幅]2

近接範囲・爆発3

目標:使用者が見ることのできる爆発内の敵すべて

## 一日毎パワー

### サイオニック・アンカー

Psionic Anchor/サイオニックの錨 バトルマインド/攻撃/1

君は敵をサイオニックの力でできた錨で縛って思考のみで自らの許へ手繰り寄せられるようにする。

一日毎◆[サイオニック]、[瞬間移動]、[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:4d6+6 ダメージ。使用者は目標のターンの終了時に、フリー・アクションで目標と隣接するように瞬間移動することができる(セーブ・終了)。

ミス:半減ダメージ。使用者は目標の次のターンの終了時まで、フリー・アクションで目標と隣接するように瞬間移動することができる。

## クラス特徴

サイオニック防御:君はバトルマインズ・デマンド、ブラーズ・ステップ、マインド・スパイクのパワーを使用できる。

バトル・レジリエンス:君はバトル・レジリエンス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。

**バトルマインズ・デマンド**  
**Battlemind's Demand/バトルマインズの挑発** **バトルマインド/クラス特徴**

君は敵の攻撃を引き受けるため、挑発して注意を向けさせる。  
**[無限回]◆[サイオニック]、[増幅]**  
**マイナー・アクション** 隣接範囲・爆発 3  
**目標:**爆発内のクリーチャー 1 体  
**効果:**使用者は目標を“マーク”する。この効果はふたたびこのパワーを使用するか遭遇が終了するまで持続する。  
**[増幅]1**  
**目標:**爆発内のクリーチャー 1 体または 2 体

**ブラード・ステップ**  
**Blurred Step/かすみの一飛び** **バトルマインド/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。  
**[無限回]◆[サイオニック]**  
**機会アクション** 使用者  
**トリガー:**隣接する使用者が“マーク”した敵がシフトした  
**効果:**使用者は 1 マスシフトする。

**マインド・スパイク**  
**Mind Spike/心の棘** **バトルマインド/クラス特徴**

君は敵に友の受けた痛みと同じものを与える。  
**[無限回]◆[サイオニック]、[精神]、[力場]**  
**機会アクション** 使用者  
**トリガー:**隣接する使用者が“マーク”した敵が使用者を含まない使用者の味方に攻撃を行なってダメージを与えた  
**目標:**トリガーを発生させた敵  
**効果:**目標はその攻撃で使用者の味方に与えたダメージに等しい**[精神]**かつ**[力場]**ダメージを受ける。

**バトル・レジリエンス**  
**Battle Resilience/戦場での踏ん張り** **バトルマインド/クラス特徴**

君は戦いのために覚悟を決め、敵の初撃に備える。  
**[遭遇毎]◆[サイオニック]、[瞬間移動]**  
**フリー・アクション** 使用者  
**トリガー:**遭遇で初めて使用者に攻撃がヒットかミスした時  
**効果:**使用者の次のターンの終了時まで、使用者はすべてのダメージに 6 の耐性を得る。

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

**特技**

《ドワーフ流武器訓練》:君はすべてのアックス類およびハンマー類への習熟を得る。また、それらを用いてのダメージ・ロールに+2の特技ボーナスを得る(すでに適用済み)。

**装備**

**鎧:**スケイル・アーマー  
**武器:**モール、スローイング・ハンマー(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】		+0
〈運動〉【筋】	○	+6
〈隠密〉【敏】		+1
〈軽業〉【敏】		+1
〈看破〉【判】	○	+8
〈交渉〉【魅】		+0
〈持久力〉【耐】		+6
〈事情通〉【魅】		+0
〈自然〉【判】		+3
〈宗教〉【知】		+0
〈知覚〉【判】		+3
〈地下探検〉【判】		+5
〈治療〉【判】	○	+8
〈盗賊〉【敏】		+1
〈はったり〉【魅】		+0
〈魔法学〉【知】		+0
〈歴史〉【知】		+0

**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:**39 に増加 **重傷値:**19 に増加  
**治療力:**9 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:《強打》:**1 回の“近接”攻撃を行なう際、君はその攻撃ロールに-2のペナルティを受けることができる。その攻撃がヒットしたら、君はそのダメージ・ロールに+2のボーナス(両手持ち武器によるダメージ・ロールには+3のボーナス)を得る。

**テレパシク・チャレンジ**  
**Telepathic Challenge/テレパシーでの挑戦** **バトルマインド/汎用/2**

君は敵の心で存在感を増し、彼らに注目を強制する。  
**[遭遇毎]◆[サイオニック]**  
**マイナー・アクション** 隣接範囲・爆発 2  
**目標:**爆発内の敵すべて  
**効果:**使用者は使用者の次のターン終了時まですべての目標を“マーク”する。

**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:**45 に増加 **重傷値:**22 に増加  
**治療力:**11 に増加 **パワー・ポイント:**4 に増加

**ミスト・ウェポン**  
**Mist Weapon/霧の武器** **バトルマインド/攻撃/3**

君の武器は霧へと変化し、一撃は鎧を、肉を、霊の本質をなぎ払う。霧の流動性を調節することで、君は非実体のクリーチャーを実体化させることもできる。  
**[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“反応”  
**ヒット:**2d6+6 ダメージ。  
**[増幅]1**  
**ヒット:**上記にくわえ、目標が非実体の場合、それはこの攻撃に対して利益を得られずさらに 3 ダメージを受ける。  
**[増幅]2**  
**ヒット:**4d6+6 ダメージ。目標は使用者の次のターン終了時まで非実体の利益を得られない。