

キャラクターの名前 ブランドー	レベル: 2	種族: ハーフオーク 属性: 真なる中立	性別: 男 年齢: ??? 信仰: ???
---------------------------	--------	-------------------------	-----------------------------

能力値	能力修正値			
筋力	15	2	0	0
敏捷力	14	14	+2	DEX
耐久力	14	14	+2	CON
知力	10	10	+0	INT
判断力	14	14	+2	WIZ
魅力	8	8	-1	CHA 20pt

B クラス特徴

- ・自然との絆: アロサウルスの相棒
- ・自然感覚
- ・野生動物の共感
- ・森渡り
- ・トーテムの化身(爬虫類; 2分間/日)

A 種族特性

移動速度: 20フィート
暗視60ft
オークの血
武器精通: グレートアックスとフォルシオンに習熟、他

言語: 共通語、オーク語
岩登り: 軽業 と 登はん +1
歯牙(1d4)

防御能力 **ヒットポイント: 21**

ハイド・アーマー	判定値	鎧	盾	敏捷	他
AC	16	+4	+0	+2	
接触AC	12	-	-	+2	
立ちすくみAC	14	+4	+0	+0	

セーブ	判定値	クラス	能力	その他
頑健セーブ	+4		2	+2
反応セーブ	+2		0	+2
意思セーブ	+4		2	+2

技能	計	クラス	ランク	能力	その他
威圧	-1		0	-1	0
隠密	+0		0	+2	0
軽業	+1		0	+2	1
鑑定	+0		0	+0	0
騎乗	+0		0	+2	0
芸能()	-1		0	-1	0
交渉	-1		0	-1	0
真意看破	+2		0	+2	0
呪文学	+4		1	+0	0
水泳	+5		1	+3	0
生存	+6		1	+2	0
装置無力化	+0		0	+2	0
脱出術	+0		0	+2	0
知覚	+6		1	+2	0
知識(貴族)	+0		0	+0	0
知識(工学)	+0		0	+0	0
知識(次元界)	+0		0	+0	0
知識(自然)	+4		1	+0	0
知識(宗教)	+0		0	+0	0
知識(神秘学)	+0		0	+0	0
知識(ダンジョン探検)	+0		0	+0	0
知識(地域)	+0		0	+0	0
知識(地理)	+0		0	+0	0
知識(歴史)	+0		0	+0	0
治療	+6		1	+2	0
手先の早業	+0		0	+2	0
登はん	+6		1	+3	1
動物使い	+3		1	-1	0
はったり	-1		0	-1	0
飛行	+0		0	+2	0
魔法装置使用	-1		0	-1	0

C 攻撃能力

イニシアティブ	判定値	敏捷	特技	その他
	+2	+2		

攻撃の種類	値	クラス	能力	その他
近接攻撃	+4		1	+3
遠隔攻撃	+3		1	+2
戦技ボーナス	+4		1	+3
戦技防御値	16		1	+5

メイン武器 **高品質のフォルシオン**

攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+5	2d4+4	18~20/x2	斬	-	-

サブ武器 **噛みつき**

攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+4または-1	1d4+1	20/x2	刺突	-	-

遠隔武器 **スリング**

攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+3	1d4+3	20/x3	殴打	60ft	x10個

D 特技

特技	追加hp

E 装備品

呪文構成要素ポーチ
高品質ハイド・アーマー ヒイラギとヤドリギ
高品質フォルシオン
背負い袋
携帯用寝具
スリングとブリット10個
陽光棒x2 ワンドofキュア・ライト・ウーンズ(x25; 1d8+1)
保存食x2、水袋 薬瓶ofメイジ・アーマー x2本 金貨21枚

武器・防具への習熟

軽装鎧	盾
中装鎧	単純武器
重装鎧	軍用武器

クォータースタッフ、クラブ、シッケル、シミター、ショートスピア、スピア、スリング、ダーツ、ダガー、グレートアックス、フォルシオン

F 呪文 記載欄を参照

[A] ハーフオークの種族特性：

暗視60ft：暗闇で見通すことができる。

オークの血：種族に関係する効果に関し、オークとして扱われる。

武器精通：グレートアックスとフォルシオンに習熟

岩登り：軽業と登はん +1。

歯牙：肉体武器として噛みつき(1d4)を持つ

[B] クラス特徴：

ドルイド(蜥蜴のシャーマン)のクラス特徴

自然感覚：生存と知識：自然の判定に+2のボーナス。

野生動物との共感：共感の判定値+1を用いて、動物の態度の向上を試みられる。目標がディノサウルスなら、全ラウンド・アクションを用いて判定値+5で行える。

森渡り：どんな藪でも、通常で速度で不利益を被らず移動できる。

トータムの化身(爬虫類；2分間/日)：通常を保持したまま蜥蜴の化身を取り込める。化身開始は標準アクションであり、1分間単位で分割できる。この間、通常通り会話に加えスピーク・ウィズ・アニマルズ(爬虫類と恐竜のみ)を自在に発動できる。化身の取り込み中、以下のボーナスから選択できる。

- ・移動力(地上移動速度に+10強化ボーナス)
- ・鱗(ACに+2外皮ボーナス) ・感覚(夜目、鋭敏嗅覚)
- ・肉体武器(噛みつき1d6、爪(x2)1d4、引っかき、噛みつきCMB+2)

自然との絆：アロサウルスの相棒を得ている。

“アル”、動物の相棒アロサウルス

中立/中型サイズの動物

イニシアチブ+3； 感覚_夜目； 知覚 +6

【防御】

AC17、接触13、立ちすくみ11(+0呪文鎧,+3敏,+4外皮,+0大)

Hp：16(3d8+3)

頑健：+3、反応：+6、意志：+3

【攻撃】

移動速度 40ft

近接：噛み = +4(1d6+2)、爪(x2) = +2(1d4+1)

接触面 5フィート； 間合い 5フィート

【一般データ】

【筋】14[+2]、【敏】16[+3]、【耐】10[+0]、

【知】2[-4]、【判】15[+2]、【魅】10[+0]

基本攻撃：+0； CMB：+0； CMD：6(対足払い10)

特殊能力：夜目、鋭敏嗅覚、呪文共有、リンク

特技：《複数回攻撃》、《追加hp》

技能3：軽業7、知覚6、登はん6

リンク：ドルイドは相棒をフリーで“扱い”、移動アクションで“急ぎ立てる”ことができる。相棒に関連した野生動物との共感と動物使い判定に+4状況ボーナス

呪文共有：ドルイドは目標が“自身”の呪文を相棒に対してのみ、“接触”のように発動できる。

技芸：攻撃しる(相手によらず)DC20、後に続けDC15、来いDC15、調べるDC15、待てDC15、番をしるDC20

[C] 戦闘の仕方：

君は全力攻撃を行うことで、フォルシオンに加えて噛みつき攻撃を行える。その際の攻撃修正とダメージは以下の通りとなる。

全力攻撃時；	フォルシオン	+5 / 2d4+4
	噛みつき	-1 / 1d4+1

[D] 特技：

《追加hp》hpが3点増える(計算済)。

[E] 装備品：

・ワンドofキュアライト・ウーンズ(x25チャージ)

キュア・ライト・ウーンズ

目標：接触したクリーチャー1体

持続時間：瞬間

効果：目標のhpを1d8+1回復する。

ポーション of メイジ・アーマー

目標：接触したクリーチャー1体

持続時間：1時間

効果：目標のACに+4の鎧ボーナスを与える。

[F] 呪文：術者Lv2、精神集中+5

1レベル呪文：君は下記の3種類の1レベル呪文を準備している。使用した呪文は消費され、その日はもう使うことができない。呪文の使用回数は一晩の休憩を取ることで回復する。

マジック・ファンク

目標：接触したクリーチャーの肉体武器一つ

持続時間：2分間(20ラウンド)

効果：目標の肉体武器の攻撃とダメージに+1強化ボーナス。

ロング・ストライダー

目標：自身

持続時間：2時間

効果：地上移動速度を+10ftする。

エンタングル

効果範囲：距離480ft、半径40ft拡散内の植物

発動時間：1標準アクション、持続時間：2分

セービング・スロー：反応13・不完全； 呪文抵抗：不可

効果：反応セーブに失敗した者は“絡みつかれた状態”になる。セーブに成功すると移動できるが、術者のターン末に範囲内に板なら再セーブしなければならない、範囲内に侵入すると即座にセーブしなければならない。移動アクションを用いて筋力or脱出術判定DC13に成功することで効果から逃れられる。

祈り(0Lv呪文)：君は3種類の祈りを回数無制限で使用できる。

・ディテクト・マジック

効果：60フィート以内の魔法の存在を感知し、マジックアイテムを識別する。

・ガイダンス

目標：接触したクリーチャー1体

効果：目標が次に行う攻撃ロールか技能判定に+1(技量)。

・ライト

目標：接触した物体一つ

持続時間：10分間

効果：目標の物体を輝かせ、20ft以内を通常の明るさにし、40ft以内の明るさを通常の明るさに1段階だけ近づける。



ブランドー：ハーフオークのドルイド
荒野から文明の地へ、恐竜と共に。