

ヒットポイント / 回復力 table with columns: 最大HP, 重傷値, 回復力値, 回復回数, 1-8

移動速度 table with columns: 通常, 疾走, 基本, 防具, アイテム, その他

イニシアチブ table with columns: 合計, [敏], Lv補正, 特技, その他

防御値 table with columns: 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 鎧, 盾, 強化, その他

能力値 table with columns: 筋力, 耐久力, 敏捷力, 知力, 判断力, 魅力

AC table with columns: 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 強化, その他, その他, その他

筋力 table with columns: 筋力, 耐久力, 敏捷力, 知力, 判断力, 魅力

頑健 table with columns: 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 強化, その他, その他, その他

耐久力 table with columns: 筋力, 耐久力, 敏捷力, 知力, 判断力, 魅力

反応 table with columns: 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 強化, 盾, その他, その他

敏捷力 table with columns: 筋力, 耐久力, 敏捷力, 知力, 判断力, 魅力

意志 table with columns: 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 強化, その他, その他, その他

知力 table with columns: 筋力, 耐久力, 敏捷力, 知力, 判断力, 魅力

アクションポイント table with columns: 0, 1, 2, 3, 4

判断力 table with columns: 筋力, 耐久力, 敏捷力, 知力, 判断力, 魅力

近接基礎攻撃 table with columns: 武器, 間合い, 命中修正, ダメージ, その他

魅力 table with columns: 筋力, 耐久力, 敏捷力, 知力, 判断力, 魅力

遠隔基礎攻撃 table with columns: 武器, 射程, 命中修正, ダメージ, その他

技能 table with columns: 技能名, ボーナス, 能力判定値, 習得, 防具, 種族, その他

パワースキット table with columns: 名称, 習得, アクション, 回数

技能 table with columns: 技能名, ボーナス, 能力判定値, 習得, 防具, 種族, その他

特技 (ドワーフ流武器訓練)、(ハンマー練達)、(割込底力)

種族的特徴 サイズ: 中型 移動速度: 5マス 視覚: 夜目 言語: 共通語、ドワーフ語 技能ボーナス: 持久力&地下探検+2

基本クラスの特徴 役割: 撃破&防衛 パワー源: 原始&武勇 防御値ボーナス: 頑健+2

武器習熟 単純近接、軍用近接、単純遠隔 武器装具: なし クラス技能: 威圧、運動、軽業、持久力、自然、知覚、治療から3つ

背景ルール

100 装備品 table with columns: 武器, 防具, 腕, 脚, 手, 頭, 首, 指輪, 腰, 装具, その他

クラス特徴

出身地域(乾ききった様部): クロースを着用しているか、鎧を着ていないとき、AC+3、反応+2。また、[火]抵抗5。

沈着なる護り手: ディフェンダー・オーラを起動しており、重装鎧を着用していないとき、ACに+2。

バーサーカーの憤怒: バーバリアンの[原始]パワーを使用したとき、遭遇終了まで、“バーサーカーの激怒”状態に入る。また、自身が重傷のとき、マイナーでこの状態に入ることでもある。この憤怒には以下の効果がある。

- ・起動していたディフェンダー・オーラは終了し、憤怒終了までディフェンダー・オーラとヴェンジフル・ガーディアンは使用できなくなる。
- ・幾つかのパワーは追加の利益を得るようになる。
- ・近接基礎攻撃は+1d8の追加ダメージを与える。

特殊な処理をする特技: なし

【鈍器練達】: ハンマー類およびメイス類での[武器]攻撃ロール+1特技(計算済)。該当武器を用いた[武器]攻撃で、押しやりや横滑りさせる場合、そのマス数を+1特技(計算済み)。

【ドワーフ流武器訓練】: ハンマー類とアックス類に習熟。これらの武器でのダメージ・ロールに+2特技

【割込底力】: 攻撃によってダメージを受けた際に、即応・割込として底力を使用できる。

底力

底力

[遭遇毎]

標準アクション 使用者

効果: 回復を1回消費し、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、全ての防御値に+2のボーナスを得る。

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、防御値のボーナスは得られない。

パワー

近接基礎攻撃(モルデンクラッド[+1])

[無限回] [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: +11 対AC

ヒット: 2d6+8ダメージ(クリティカル時20+1d6)。

憤怒注は2d6+1d8+8ダメージ(クリティカル時28+1d6)

遠隔基礎攻撃(スローイング・ハンマー[+1])

[無限回] [武器]

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: +11 対AC

ヒット: 1d6+8ダメージ(クリティカル時14+1d6)

以下のパワーは全てモルデン・クラッドを用いたときのもの。

ハウリング・ストライク / 絶叫打撃

バーバリアン/攻撃1

[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: +11 対AC

ヒット: 2d6+1d6+8ダメージ(クリティカル時26+1d8ダメージ)。

特殊: 突撃時、近接基礎攻撃の代わりに使用できる。

ストック and ストライク / 追い詰めて撃つ

バーバリアン/攻撃1

[無限回] [武器]、[武器]

標準アクション 近接・武器(1マス)

効果: 使用者はこの攻撃の前に2マスシフトする。

目標: クリーチャー1体

攻撃: +11 対AC

ヒット: 2d6+8ダメージ(クリティカル時20+1d6)。

特殊: 憤怒中、この攻撃は[原始]を得、+1d8の追加ダメージを与える。

アヴァランチ・ストライク / 雪崩の打撃

バーバリアン/攻撃1

[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1体

攻撃: +11 対AC

ヒット: 6d6+8ダメージ(クリティカル時44+1d6)。

効果: 使用者の次ターン終了時まで全ての攻撃者は使用者に対して攻撃ロールに+4のボーナスを得る。

ブルータル・スラム / 将棋倒しの猛打

バーバリアン/攻撃3

[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1体

攻撃: +12 対頑健

ヒット: 4d6+8ダメージ(クリティカル時32+1d10&伏せ)。使用者は目標を3マス押しやり、目標は伏せ状態になる。しかる後、目標に隣接する敵1体は1d8+5のダメージを受ける。

ライフェンディング・ストライク/生を絶つ一撃

バーバリアン/攻撃1

[一日毎] [原始]、[武器]

標準アクション 近接・武器(1マス)

攻撃: +11 対AC

ヒット: 8d6+8ダメージ(クリティカル時56+1d6)。

ミス: 半減ダメージ。

特殊: 突撃を行う際、近接基礎攻撃の代わりにこのパワーを使用できる。

ドワーヴン・リジリアンス / ドワーフの底力

ドワーフ/汎用1

[遭遇毎]

マイナー・アクション 使用者

効果: 使用者は底力を使用する。

ディフェンダー・オーラ / 防衛のオーラ

バーバリアン/汎用

[無限回] [オーラ]

マイナー・アクション 使用者

効果: 使用者は“オーラ1”のオーラを起動する。このオーラは使用者が1回のマイナー・アクションとして終了するか、使用者が気絶状態になるまで持続する。このオーラ内にいる間、使用者も“使用者の味方のうち、ディフェンダー・オーラを起動している者”も含まない攻撃を行うすべての敵は、攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。“マークされた状態”の敵はこのオーラの対象にならない。

ヴェンジフル・ガーディアン / 報復の守護者

バーバリアン/汎用

[無限回] [武勇]

機会アクション 使用者

トリガー: 使用者のオーラの対象となっている敵が、以下のいずれかを行う。(1)シフトを行う、(2)使用者の味方を目標とした攻撃を行い、かつその攻撃の目標に、使用者も“使用者の味方のうち、ディフェンダー・オーラを起動している者”も含まれない。

効果: 使用者はトリガーを発生させた敵に対して、1回の近接基礎攻撃を行い、1d8の追加ダメージをあたえる。

ノーマッズ・ラッシュ/流浪人の猛進

バーバリアン/汎用2

[遭遇毎] [武勇]

移動アクション 使用者

効果: 使用者は(移動速度+4)までの移動を行う。