■ウォーフォージドのバーバリアン

スクイークス

【君の特徴について】

◆君の役割は大ダメージを叩き出すことである。君にしかできない仕事だ。

【君の攻撃力について】

◆君は撃破役である。仲間のアヴェンジャーは命中性が高いが、君は一撃でダメージを叩き出す。

特に、君は激怒状態に入ることで様々な恩恵を得る。激怒は遭遇終了まで続く。

◎基本的な攻撃ロール：1d20＋15 対 AC

† 《強打》を選択するなら－２

† 「突撃」をしているなら＋１

† 機会攻撃をしているなら＋１ （魔法のガントレット）

† 君の攻撃がミスしたなら、**再ロール**できる。

（１日１回フリーアクションパワー[刃はふたたび]）

† アクションポイントによって得た君の攻撃がミスしたなら、**半減ダメージ**を与える。 （特徴：荒れ狂う血潮）

◎基本的なダメージ：1d10＋10

† 《強打》を選択しているなら＋６

† 「突撃」をしているなら＋２（特技：強力突撃）

† 激怒中なら、近接攻撃のダメージ＋２

（特徴：血塗られた道）

† [血に飢えた激怒]中で、自分か相手が重傷ならば＋５

† 敵のｈｐを０にした時、次のターンの終わりまで＋３

（特技：高まる激怒）

† 出目が１９でも**クリティカル**となる（魔法の武器）

※君の攻撃がアクションポイントを使ったもので、なおかつミスしたら、その攻撃は半減ダメージを与える。

† クリティカルなら、**継続的ダメージ１０**（セーヴ・終了）

（魔法の武器）

† 攻撃パワーでクリティカルなら**追加で近接基礎攻撃**

（特徴：大暴れ）

†敵のｈｐを０にした時、**追加で「突撃」**

（遭遇毎フリーアクションパワー[突撃の時]）

※ ハンドアックスを装備して投擲攻撃もできるが、使えるパワーはない。これには高まる激怒のみ効果が乗る。

【君の防御力について】

◆君は防御値が低めだ。仲間の支援をもらおう。ｈｐと回復力は高いので、ダメージは喰らってから回復するものと考えてもいい。

† 激怒していない時に[破壊的打撃]を使うと、**自分への攻撃ロールに＋２**（標準アクションパワー[破壊的打撃]）

† **すべてのダメージに抵抗５**を得ることができる。

（１日１回標準アクションパワー[石の熊の激怒]）

† **死亡セーヴィングスローで出目１０**を選べる。

（特徴：生ける人造？）

† 敵のｈｐを０にした時、**一時的ｈｐ１０を得る**。

（特徴：燃えたぎる活力）

† **継続的ダメージへのセーヴに＋２**、食事と呼吸不要

（特徴：生ける人造）

†「底力」により、回復力だけ**回復**し、次のターンの開始時まですべての**防御値に＋２**。

（遭遇毎標準アクション「底力」）

※ 小休憩で回復力を消費する際、追加で５ｈｐ回復する（仲間のバードの特徴：ソング・オヴ・レスト）

＜＜それぞれのアクションについて＞＞

●イニシアチブ

◆君のイニシアチブ修正は＋６だ。のんびり構えよ。

※ 君の仲間のインヴォーカーは、１日に１回、味方全員のイニシアチブをさらに＋６できる。

●即応・対応アクション

◆君は攻撃に対して反撃できる。

† 攻撃を命中された直後に、遭遇毎、魔法のガントレットのパワーによって近接基礎攻撃で反撃できる。

●即応・割込アクション

◆君は、強制移動を無視することができる。

† 強制移動を受けた時、１日毎パワー[山々の根の構え]によって、構えを解くまで強制移動を無視できる。

●マイナーアクション

◆君は、マイナーアクションで闘志を燃やす。

† 重傷状態のとき、遭遇毎パワー[ウォーフォージドの闘志]により、**８点の回復、１３点の一時的ｈｐ、＋２で１回のセーヴィング・スロー**を得ることができる。

※「武器をしまう」「しまっていた武器を出す」「ポーションを引き抜く」という行動も考えられる。

●移動アクション

◆君は移動アクションで、突撃の位置を探す。

† 君は**６マス**の移動力を持つ。

† 遭遇毎パワー[戦場疾駆]によって、機会攻撃への防御値に＋４を得て**１０マス**の移動ができる。

●標準アクション

◆君は戦闘の最初に選択する。激怒してから戦うか、ひとまず激怒せずに戦うか、である。

！ 君が激怒中で、ターン開始時に敵と隣接しているならば、そのうちの誰かを近接攻撃すること。そうしなかった場合、君は朦朧状態になる。

† 君は、どのパワーにも《強打》（攻撃ロール－２、ダメージ＋６）を乗せることができる。

＜激怒パワー＞

◎ **[血に飢えた激怒]**１日毎。ダメージ＋**１ｄ**10 の攻撃により開始。ミスでも半減ダメージ。激怒中、自分か相手が重傷なら近接ダメージ＋５。

◎ **[雷の鷹の激怒]**１日毎。ダメージ＋**２ｄ**10 の攻撃により開始。ミスでも半減ダメージ。激怒中、攻撃目標を伏せ状態にするかもしれない追加効果。

◎ **[石の熊の激怒]**１日毎。ダメージ＋**１ｄ**10 の攻撃により開始。ミスでも半減ダメージ。激怒中、すべてのダメージに抵抗５を得る。

＜激怒中のみのパワー＞

◎ **[激怒打撃]**特殊。残っている**激怒パワーを攻撃に変換**。ミスでも半減ダメージ。[血]：＋２ｄ10 ダメージ、[雷]：＋３ｄ10 ダメージ、[石]：＋４ｄ10 ダメージ。

＜激怒によって強化されるパワー＞

◎ **[破壊的打撃]**無限回。ダメージ＋**２ｄ８**の攻撃。【激怒中でないなら】次のターンの開始時まで、自分に対する攻撃ロール＋２（スキができる）。

◎ **[絶叫打撃]**無限回。ダメージ＋**２ｄ６**の攻撃。「突撃」と併用可能。【激怒中なら】突撃の移動力＋２マス。

◎ **[去りやらぬ狂乱]**遭遇毎。君の周囲に基本のダメージで**範囲攻撃**【激怒中なら】d20 を振って 10 以上が出れば、パワーが消費されない。

＜激怒には関係のないパワー＞

◎ **[カチ上げ]**遭遇毎。**対頑健**攻撃。ダメージ＋**１ｄ**10, **伏せ状態**にする。

◎ **[血の潮]**遭遇毎。**対頑健**攻撃。ダメージ＋**１ｄ**10, 周囲５マスの全ての敵に**１ダメージ**。

◎「**底力**」遭遇毎。回復力だけ**回復**し、次のターンの開始時まですべての**防御値に＋２**。

† 「突撃」で突き飛ばしを選択したり、「押しやり」をしたりして、相手を強制的に移動させることもできる。