



# スクイクス



日本語版  
D&D Game Day PHB2

## ウォーフォージドバーバリアン

(フレンジード・バーサーカー) レベル 11 無属性

「オレがお前の頭をフッ飛ばす前に、いくらかオイルをくれよ。」

能力	数値	修正値 +1/2Lv		
【筋力】	21	+ 10	アーマー・クラス	24
【耐久力】	21	+ 10	頑健防御値	26
【敏捷力】	12	+ 6	反応防御値	21
【知力】	9	+ 4	意志防御値	21
【判断力】	11	+ 5	イニシアチブ	+ 6
【魅力】	14	+ 7	移動速度 (マス目)	6

ヒット・ポイント：106 回復力値 26 底力の使用   
 重傷：53 1日の回復力使用回数 13 (底力の使用は遭遇ごとに1回)

現在のヒット・ポイント	現在の回復力使用回数

基本攻撃名	攻撃ボーナス	ダメージ	範囲／属性
ジャグド・ハルバード+3	+ 15 対 AC	1d10 + 10	近接
ハンドアックス	+ 12 対 AC	1d6 + 7	5マス (通常) / 10マス (最大)

### 特技

《ウォーフォージドの闘志強化》：《ウォーフォージドの闘志》を使用した時、状態または継続的ダメージに対してセーヴィングスローを振る。

《追加 hp》《不変》

《武器熟練：アックス類》、《強打》：攻撃ロールに-2してダメージに+6のボーナス、《強力突撃》：突撃のダメージに+2、突き飛ばしに+2、《高まる激怒／Rising Fury》：敵のhpを0に減らしたら、君の次のターンの終わりまで、ダメージに+3の特技ボーナスを与える。

### 技能 (リストに記載されない技能の技能修正値は+5)

受動〈看破〉	15
受動〈知覚〉	20
〈威圧〉	+ 9
〈運動〉	+ 14
〈看破〉	+ 5
〈持久力〉	+ 16
〈知覚〉	+ 10

### 種族およびクラスの特徴

生ける人造：継続的ダメージのセーブに+2

### 装備

ジャグド・ハルバード+3、マジック・アースハイド・アーマー+3(技能判定に-1ペナルティ)、ストライクバック、アミュレット・オヴ・プロテクション+3、ハンドアックス2本、バックパック、携帯用寝具、火打ち石と打ち金、ベルト・ポーチ、陽光棒×2、10日分の保存食、麻のロープ50フィート、水袋。

生ける人造：死亡のセーヴィングスローに、ダイスを振るか出目10を選ぶことができる。

燃えたぎる活力：君が敵のhpを0に減らしたときに、君は10ポイントの一次的ヒットポイントを得る。

大暴れ：君はバーバリアンの攻撃パワーでクリティカル・ヒットを与えた際に、即座にフリー・アクションとして1回の近接基礎攻撃を行なえる(1ラウンド1回まで)。このとき、クリティカル・ヒットを与えた相手とは別の目標を攻撃しても構わない。

荒れ狂う血潮：君がアクション・ポイントを消費して追加で1回の近接攻撃を行ない、その攻撃がミスしたなら、君はその攻撃のダメージの半分のダメージを与える。その攻撃がもともとミスしてもダメージを与えるものなら、この特典は得られない。

血塗られた道：君が激怒中に近接攻撃をヒットさせたなら、その攻撃は2の追加ダメージを与える。加えて、君が激怒中に1体以上の敵と隣接してターンを開始し、かつアクションを行なうことができるならば、君は必ず自分のターン中にそれらの敵の1体を目標に含めた1回の近接攻撃または近接範囲攻撃を行なわねばならず、さもなければ次の君のターンの終了時まで朦朧状態となる。

言語：共通語

視界：通常

注釈：レベルを基としたボーナス、特技によるボーナス、マジック・アイテム、各種の種族とクラスの特徴は、すでにキャラクターの数値の中に加算されており、シートの上で別記はされない。

# パワー

## 無限回パワー

### デヴァステイティング・ストライク バーバリアン/攻撃/1 Devastating Strike / 破壊的打撃

防御の構えよりも攻撃に力をこめて、君は恐ろしい力とともに打撃を与える。

[無限回] ◆ [原始]、[武器]

標準アクション 近接・武器

必要条件：君は両手武器を使いこなせなければならない。

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+ 15 対 AC

ヒット：1d10 + 2d8 + 10 ダメージ

効果：君の次のターンの開始まで、君へ攻撃する誰でも攻撃ロールに +2 のボーナスを得る。もし君が激怒しているならば、攻撃者はこのボーナスを得ない。

### ハウリング・ストライク バーバリアン/攻撃/1 Howling Strike / 絶叫打撃

君は血も凍る絶叫とともに唸<sup>うなり</sup>る。

[無限回] ◆ [原始]、[武器]

標準アクション 近接・武器

必要条件：君は両手武器を使いこなせなければならない。

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+ 15 対 AC

ヒット：1d10 + 2d6 + 10 ダメージ

特殊：突撃した時、君は近接基礎攻撃にこのパワーを適用できる。もし君が激怒しているなら、突撃の一部としてさらに 2 マス移動できる。

## 遭遇毎パワー

### スウィフト・チャージ バーバリアン/特徴 Swift Charge / 突撃の時

敵が倒れたら、君は次の獲物へ急ぐ。

[遭遇毎] ◆ [原始]

フリー・アクション 使用者

トリガー：君が敵のヒットポイントを 0 に減少させる。

効果：君は敵に突撃する。

### アヴァランチ・ストライク バーバリアン/攻撃/1 Avalanche Strike / 雪崩の打撃

君は警戒をゆるめ、頭上に振り上げた破壊的なスイングに、全力を注ぎこんだ。

[遭遇毎] ◆ [原始]、[武器]

標準アクション 近接・武器

攻撃：+ 15 対 AC

ヒット：3d10 + 15 ダメージ

効果：君の次のターンの開始まで、君へ攻撃する誰でも攻撃ロールに +4 のボーナスを得る。

### コンバット・スプリント バーバリアン/汎用/2 Combat Sprint / 戦場疾駆

まさにこの機会のために力の一部を蓄え、君は戦場を横切って現れる。

[遭遇毎] ◆ [原始]

移動アクション 使用者

効果：君は、移動力 +4 加算して移動する。この移動によって引き起こされる、君へのすべての機会攻撃に対して、すべての防御値に +4 のボーナスを得る。

### ハンマー・フォール バーバリアン/攻撃/3 Hammer Fall / カチ上げ

君は、君の武器を大きく下弦を描いて振り回し、目標の足のすぐそばに送り込み、目標を地面にたたきつける。

[遭遇毎] ◆ [原始]、[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：+ 15 対 “頑健”

ヒット：2d10 + 10 ダメージ。君は目標を伏せ状態にする。

### タイド・オブ・ブラッド バーバリアン/攻撃/7 Tide of Blood / 血の潮

敵の 1 体へされた攻撃の勢い、それを燃料にするかのような君の怒りは、血で線を描き、そばにいる敵を区別なく一掃する。

[遭遇毎] ◆ [原始]、[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：+ 15 対 “頑健”

ヒット：2d10 + 10 ダメージ。この攻撃は、君から 5 マス以内にいる敵それぞれに、1 点の追加ダメージを与える。

### パーシステント・フレンジー フレンジード・バーサーカー/攻撃/11 Persistent Frenzy / 去りやらめ狂乱

怒りの狂気が君を巻き込み、君は何度も何度も武器を振る。

[遭遇毎] ◆ [原始]、[武器]

標準アクション 近接範囲・爆発 1

目標：君が視認できる爆発範囲内にいるすべてのクリーチャー

攻撃：+ 15 対 AC

ヒット：1d10 + 10 ダメージ。

特殊：もし君が激怒している間にこのパワーを使用したなら、d20 を 1 つを振る。10 以上が出れば、つかったこのパワーは消費されない。

### ウォーフォージド・リゾルブ ウォーフォージド/種族/10 Warfoarged resolve / ウォーフォージドの闘志

君は傷ついているかもしれぬ。だが戦いはまだ終わっていない。

[遭遇毎] ◆ [種族]

マイナー・アクション 使用者

特殊：このパワーは重傷時のみ使用できる。

効果：13 点の一時的ヒット・ポイントを得る。またこのパワーを使用した時に、ひとつの状態異常または継続的ダメージに対して、+2 の特技ボーナスを得てセーヴィングスローを 1 回行うことができる。もしこのパワーを使用した時に重傷状態だったら、8 点のヒット・ポイントを回復する。

## 一日毎パワー

### レイジ・ストライク バーバリアン/特徴 Rage Strike / 激怒打撃

君は、君の根源的な激怒を破壊的な攻撃に加える。

[一日毎] ◆ [原始]、[武器]

標準アクション 近接・武器

必要条件：君は激怒していて、少なくとも 1 つのバーバリアンの激怒のパワーが未使用でなくてはならない。

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+ 15 対 AC。この攻撃をするために、君は未使用のバーバリアンの激怒パワー（[激怒] のキーワードを持つ 1 日毎パワー）をひとつ使用済みにならなければならない。

ヒット：使用済みにした [激怒] キーワードを有するパワーのレベルに応じたダメージを与える。

1 レベル 3d10 + 10 ダメージ

5 レベル 4d10 + 10 ダメージ

9 レベル 5d10 + 10 ダメージ

ミス：半減ダメージ

特殊：君はこのパワーを、1 日に 2 回まで使うことができる。

**ブラッドハント・レイジ** パーバリアン／攻撃／1  
**Bloodhunt Rage**／血に飢えた激怒

傷を与えた者に苦痛をもたらすため、激怒は君の深い苦痛から沸き上がる。

[一日毎]◆[原始]、[激怒]、[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：+ 15 対 AC

ヒット：3d10 + 10 ダメージ

ミス：半減ダメージ

効果：君は《ブラッドハントの激怒》にはいる。もし君か君の目標のどちらかが重傷であるなら、君の激怒が終了するまで、君は近接攻撃のダメージロールに +5 のボーナスを得る。

**サンダー・ホーク・レイジ** パーバリアン／攻撃／5  
**Thunder Hawk Rage**／雷の鷹の激

羽ばたく翼で空を横切る偉大な鷹の魂と心を通わせた、君の雷のような攻撃が、君の敵を幻惑する。君の絶叫する突撃は、雷撃によって敵を撃破する。

[一日毎]◆[原始]、[激怒]、[電撃]、[武器]

標準アクション 近接・武器

一次目標：クリーチャー 1 体

一次攻撃：+ 15 対 AC

ヒット：2d10 + 10[電撃] ダメージおよび、一次目標は幻惑状態となる(セーブ・終了)

ミス：半減ダメージ

効果：君は《サンダー・ホークの激怒》にはいる。激怒が終了するまでの間、君のターンごとに、1 回までの第 2 次攻撃をすることができる。

フリー・アクション 近接 1

二次攻撃：+ 15 対“頑健”

二次目標：クリーチャー 1 体

ヒット：君は二次攻撃の対象を伏せ状態にする。

**コンバット・サージ** パーバリアン／汎用／6  
**Combat Surge**／刃はふたたび

君の攻撃がそれるとき君は、心の怒りから反応し、休止も思考もなしに、武器を引き戻し、再度たたきつける。

[一日毎]◆[原始]

フリー・アクション 使用者

トリガー：君が攻撃をミスしたとき。

効果：君は攻撃のダイスを振りなおす。

**ストーン・ベア・レイジ** パーバリアン／攻撃／9  
**Stone Bear Rage**／石の熊の激怒

山の根で狩りをする石熊の心が君の中を流れ、その激しさは君の傷の苦痛を鈍くする。

[一日毎]◆[原始]、[激怒]、[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：+ 15 対 AC

ヒット：3d10 + 10 ダメージ

ミス：半減ダメージ

効果：君は《ストーン・ベアの激怒》にはいる。激怒が終了するまでの間、君はすべてのダメージに抵抗 5 を得る。

**マウンテン・ルーツ** パーバリアン／汎用／10  
**Mountain Roots**／山々の根の構え

君は立っている大地の真髄に深く入り込む。

[一日毎]◆[原始]、[構え]

即応・割込 使用者

トリガー：使用者が押しやり、引きよせ、横滑りの効果を受ける。

効果：君は強制移動を無視する。構えを維持している間、強制移動を無視することができる。

## アイテム

### ジャグド・ハルバード + 3

レベル 12

この武器には穴が開き、傷がつき、飾りもないが、非常に深い傷を与える。

クリティカル：継続的ダメージ 10

特性：この武器は、19 か 20 が出たらクリティカルする。

### ストライクバックス

レベル 10

スパイクで裏打ちされた、一組の剣呑なガントレットは、君を傷つけた者に傷を負わせる。

特性：機会攻撃の際に、+1 のアイテム・ボーナスを与える。

パワー（遭遇毎）：即応・対応。隣接している敵からの攻撃が当たったら、このパワーを使える。その敵に、近接基礎攻撃を行う。