

プレイヤーの名前

ユータール

5

バーバリアン

5,500

キャラクターの名前

ゴライアス

中型

男性

種族

サイズ

年齢

性別

身長

体重

属性

無属性

伝説の道

神話の運命

合計XP

冒険者パーティ名またはその他の所属

イニシアチブ

値	【敏】レベルの1/2	その他
2	イニシアチブ	2
状況による修正値		

防御値

値	10+ レベルの1/2	防具/ 能力値	クラス	特技	強化	その他	その他
17	AC	12	3		1		1
状況ボーナス							

移動速度

値	基本	防具	アイテム	その他
6	移動速度(マス)	6		
特殊な移動				

能力値

値	能力値	能力修正値	修正値+レベルの1/2
21	【筋】 【筋力】	5	7
17	【耐】 【耐久力】	3	5
11	【敏】 【敏捷力】	0	2
10	【知】 【知力】	0	2
10	【判】 【判断力】	0	2
8	【魅】 【魅力】	-1	1

防御値	10+ レベルの1/2	能力値	クラス	特技	強化	その他	その他
20	頑健	12	5	2		1	
状況ボーナス							

防御値	10+ レベルの1/2	能力値	クラス	特技	強化	その他	その他
14	反応	12				1	1
状況ボーナス							

防御値	10+ レベルの1/2	能力値	クラス	特技	強化	その他	その他
14	意志	12				1	1
状況ボーナス							

感覚

値	受動感覚	基本	技能ボーナス
12	受動(看破)	10	+ 2
12	受動(知覚)	10	+ 2
特殊な感覚			

攻撃ボーナス計算スペース

能力値: 近接基礎攻撃:ダイナミック・グレートソード+2

攻撃ボーナス	レベルの 1/2	能力値	クラス	習熟	特技	強化	その他
+ 13		2	5		3		2 1

能力値: 遠隔基礎攻撃:グレートソード

攻撃ボーナス	レベルの 1/2	能力値	クラス	習熟	特技	強化	その他
+ 11		2	5		3		1

ダメージ計算スペース

能力値: 近接基礎攻撃:ダイナミック・グレートソード+2

ダメージ	能力値	特技	強化	その他	その他
1d10+8	5		2		1

能力値: 遠隔基礎攻撃:グレートソード

ダメージ	能力値	特技	強化	その他	その他
1d10+6	5				1

基礎攻撃

攻撃ボーナス	防御値	武器またはパワー	ダメージ
13	対 AC	ダイナミック・グレートソード+2	1d10+8
11	対 AC	グレートソード	1d10+6
7	対 AC	素手(近接)	1d4+5
2	対 AC	素手(遠隔)	1d4

ヒット・ポイント

最大HP	回復力
56	11
重傷値	回復力値
28	14
hpの1/2	hpの1/4

hp現在値	底力使用回数現在値

底力	1回/遭遇	使用済み

死亡セーヴィング・スロー失敗回数

セーヴィング・スロー修正値

抵抗

現在の状態と効果

技能

ボーナス	技能名	技能修正値 +レベルの1/2	修得済み (+5)	防具による ペナルティ	その他
1	〈威圧〉	【魅】 1	0	なし	
14	〈運動〉	【筋】 7	5	-1	3
1	〈隠密〉	【敏】 2	0	-1	
1	〈軽業〉	【敏】 2	0	-1	
2	〈看破〉	【判】 2	0	なし	
1	〈交渉〉	【魅】 1	0	なし	
9	〈持久力〉	【耐】 5	5	-1	
1	〈事情通〉	【魅】 1	0	なし	
9	〈自然〉	【判】 2	5	なし	2
2	〈宗教〉	【知】 2	0	なし	
2	〈知覚〉	【判】 2	0	なし	
2	〈地下探検〉	【判】 2	0	なし	
2	〈治療〉	【判】 2	0	なし	
1	〈盗賊〉	【敏】 2	0	-1	
1	〈はったり〉	【魅】 1	0	なし	
2	〈魔法学〉	【知】 2	0	なし	
2	〈歴史〉	【知】 2	0	なし	

アクション・ポイント

アクション・ポイント	マイルストーン	アクション・ポイント
	0	1
	1	2
	2	3

種族特徴

種族による能力値修正

山のごとき意志:意志防御値に+1の種族ボーナスを有する。

精強な競技者:跳躍ないし登攀のための〈運動〉判定を行なう際は、2回ロールして好きな方の結果を使用する。

ストーンズ・エンデュランス:同名のパワーを有する。

クラス/伝説の道/神話の運命特徴

蛮人の俊敏さ

野性のカ:クラス特徴から燃えたぎる活力が王者の勝鬨のいずれかを選択する。

燃えたぎる活力:スウィフト・チャージのパワーを得る。また君は、攻撃で1体の敵のhpを0まで減少させるたびに、自分の【耐久力】修正値に等しい一時的hpを得る。この一時的hpの値は11レベルで(5+【耐久力】修正値)に等しくなる。

レイジ・ストライク:君は5レベル時点でレイジ・ストライクのパワーを得る。

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)。別の目標を攻撃しても構わない。

修得言語

共通語、巨人語。

特技

《武器練達:重刀剣》:君は重刀剣類に属する武器を使用する[武器]パワーの攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

《武器熟練:重刀剣》:君は重刀剣類に属する武器によるダメージ・ロールに+1の特技ボーナスを得る。

《幅跳びの巧み》:君はすべての幅跳びを、あたかも助走をつけているかのように行なえる。君は〈運動〉判定に+1の特技ボーナスを得る。

キャラクター名
ユータール

プレイヤー名

種族 ゴライアス クラス パーバリアン レベル 5

HP	21 [筋力]	AC	17
56	17 [耐久力]	頑健	20
移動速度	11 [敏捷力]	反応	14
6	10 [知力]	意志	14
イニシア	10 [判断力]		
+2	8 [魅力]		

12 受動(看破) 12 受動(知覚)



底力

キーワード

標準	近接・武器	使用者
アクション	距離	距離
vs	自身	自身
攻撃ボーナス	防御値	目標

効果:回復力を1回ぶん消費して14ヒット・ポイントを回復する。君は次の自分のターンの開始時まですべての防御値に+2のボーナスを得る。

追加効果:

クラス レベル 掲載
プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

ブレイダーデータ

遭遇毎特殊

遭遇毎アクション

リキュベレイティング・ストライク

キーワード [原始]、[武器]

標準	近接・武器	使用者
アクション	距離	距離
13 vs AC	クリーチャー1体	クリーチャー1体
攻撃ボーナス	防御値	目標

必要条件:両手武器を使用していなければならない。
 攻撃:[筋力]対AC
 ヒット:1[W]+【筋力】修正値(+5)ダメージ。使用者は【耐久力】修正値(+3)に等しい一時的hpを得る。激昂中ならば、得る一時的hpは5+【耐久力】修正値(+3)になる。
 レベル11:1[W]+1d6+【耐久力】修正値(+5)ダメージ。
 レベル21:2[W]+2d6+【耐久力】修正値(+5)ダメージ。
 ダイナミック・グレートソード+2:
 攻撃+13, 1d10+8ダメージ

追加効果:

クラス パーバリアン レベル 1 掲載
プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

ハウリング・ストライク

キーワード [原始]、[武器]

標準	近接・武器	使用者
アクション	距離	距離
13 vs AC	クリーチャー1体	クリーチャー1体
攻撃ボーナス	防御値	目標

特殊:このパワーは1日につき使用者の【判断力】修正値(+2)(最低1回)に等しい回数だけ使用できるが、1ラウンドに2回以上使用することはできない。
 必要条件:両手武器を使用していなければならない。
 攻撃:[筋力]対AC
 ヒット:1[W]+1d6+【筋力】修正値(+5)ダメージ。
 レベル11:1[W]+2d6+【筋力】修正値(+5)ダメージ。
 レベル21:2[W]+3d6+【筋力】修正値(+5)ダメージ。
 特殊:突撃を行なう際、使用者は近接基礎攻撃のかわりにこのパワーを使用できる。激昂中ならば、使用者はこの突撃の一環として通常より2マスぶん多く移動できる。
 ダイナミック・グレートソード+2:攻撃+13, 1d10+1d6+8ダメージ

追加効果:

クラス パーバリアン レベル 1 掲載
プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

ストーン・エンデュランス

キーワード

マイナー	使用者
アクション	距離
vs	自身
攻撃ボーナス	防御値
	目標

効果:使用者は、次の自分のターンの終了時まで、すべてのダメージに対する抵抗5を得る。
 レベル11:すべてのダメージに対する抵抗10。
 レベル21:すべてのダメージに対する抵抗15。

追加効果:

種族 ゴライアス レベル* 掲載
プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

無制限パワー

無制限パワー

遭遇毎パワー

スウィフト・チャージ

キーワード [原始]

フリー	使用者
アクション	距離
vs	自身
攻撃ボーナス	防御値
	目標

トリガー:使用者の攻撃が敵のヒット・ポイントを0にする。
 効果:使用者は1体の敵に対して突撃を行なう。

追加効果:

クラス パーバリアン レベル 掲載
プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

アヴァランチ・ストライク

キーワード [原始]、[武器]

標準	近接・武器	使用者
アクション	距離	距離
13 vs AC	クリーチャー1体	クリーチャー1体
攻撃ボーナス	防御値	目標

攻撃:[筋力]対AC
 ヒット:3[W]+【筋力】修正値(+5)ダメージ。
 燃えたぎる活力:[耐久力]修正値(+3)に等しい追加ダメージを与える。
 効果:使用者の次のターンの開始時まで、あらゆる攻撃者は使用者に対する攻撃ロールに+4のボーナスを得る。
 ダイナミック・グレートソード+2:
 攻撃+13, 3d10+8ダメージ

追加効果:

クラス パーバリアン レベル 1 掲載
プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

ブレード・スウィープ

キーワード [原始]、[武器]

標準	近接・武器	使用者
アクション	距離	距離
13 vs AC	クリーチャー1体	クリーチャー1体
攻撃ボーナス	防御値	目標

攻撃:[筋力]対AC
 ヒット:2[W]+【筋力】修正値(+5)ダメージ。加えて、使用者に隣接している重傷の敵はみな、使用者の【耐久力】修正値(+3)に等しいダメージを受ける。
 燃えたぎる活力:使用者に隣接している敵のうち、重傷でない者もみな、使用者の【耐久力】修正値(+3)に等しいダメージを受ける。

追加効果:

クラス パーバリアン レベル 3 掲載
プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

遭遇毎パワー

遭遇毎パワー

遭遇毎パワー

レイジ・ストライク

キーワード [原始]、[武器] 使用

標準	* ↓ ↘	近接・武器
アクション	← ✖	距離

13 vs AC クリーチャー1体

攻撃ボーナス 防御値 目標

必要条件: 激怒中でないといけない。また、[激怒] キーワードを有するパーバリアンのパワーを1つ以上、未使用のまま有していなければならない。

攻撃: 【筋力】対AC。この攻撃を行なうには [激怒] キーワードを有する未使用のパーバリアンのパワーを1つ使用済みにする必要がある。

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3[W] +【筋力】修正値(+5) / 5レベル4[W] +【筋力】修正値(+5) / 9レベル5[W] +【筋力】修正値(+5) / 15レベル6[W] +【筋力】修正値(+5) / 19レベル7[W] +【筋力】修正値(+5) / 25レベル8[W] +【筋力】修正値(+5) / 29レベル9[W] +【筋力】修正値(+5)

ミス: 半減ダメージ。

特殊: 君はこのパワーを1日2回まで使用できる。

ダイナミック・グレートソード+2: 攻撃+13、上記に追加+3ダメージ

追加効果:

クラス パーバリアン レベル 掲載 フレイヤーズ・ハンドブック 第4版

一日毎パワー **DUNGEONS & DRAGONS**

スウィフト・パンサー・レイジ

キーワード [激怒]、[原始]、[武器] 使用

標準	* ↓ ↘	近接・武器
アクション	← ✖	距離

13 vs AC クリーチャー1体

攻撃ボーナス 防御値 目標

攻撃: 【筋力】対AC

ヒット: 3[W] +【筋力】修正値(+5)ダメージ。

ミス: 半減ダメージ。

効果: 迅き豹の激怒に入る。この激怒が終るまで、使用者は移動速度に+2のボーナスを得、かつ1回の移動アクションとして2マスぶんのシフトが行なえるようになる。

ダイナミック・グレートソード+2: 攻撃+13、3d10+8ダメージ

追加効果:

クラス パーバリアン レベル 1 掲載 フレイヤーズ・ハンドブック 第4版

一日毎パワー **DUNGEONS & DRAGONS**

フロスト・ウルフ・レイジ

キーワード [激怒]、[原始]、[武器]、[冷気] 使用

標準	* ↓ ↘	近接・武器
アクション	← ✖	距離

13 vs AC クリーチャー1体

攻撃ボーナス 防御値 目標

効果: この攻撃の前に、目標は使用者に対してフリー・アクションで1回の近接基礎攻撃を行なえる。もし目標がこの攻撃を行なったならば、使用者の攻撃は1[W]の追加 [冷気] ダメージを与える。

攻撃: 【筋力】対AC

ヒット: 3[W] +【筋力】修正値(+5)の [冷気] ダメージ。

ミス: 半減ダメージ。

効果: 霜の狼の激怒に入る。この激怒が終るまで、使用者に近接攻撃でヒットを与えた敵はみな、そのたびに(3+使用者の【耐久力】修正値)に等しい [冷気] ダメージを受ける。

ダイナミック・グレートソード+2: 攻撃+13、3d10+8ダメージ

追加効果:

クラス パーバリアン レベル 5 掲載 フレイヤーズ・ハンドブック 第4版

一日毎パワー **DUNGEONS & DRAGONS**

プライマル・ヴァイタリティ

キーワード [原始] 使用

マイナー	↓ ↘	使用者
アクション	← ✖	距離

無限回 遭遇毎 一日毎

効果: 使用者は自分のレベルの1/2+自分の【耐久力】修正値(+3)に等しい一時的hpを得る。もし激怒中ならば自分のレベルの1/2+自分の【耐久力】修正値(+3)×2に等しい一時的hpを得る。

追加効果:

クラス パーバリアン レベル 2 掲載 フレイヤーズ・ハンドブック 第4版

汎用パワー **DUNGEONS & DRAGONS**

ダイナミック・グレートソード+2

ボーナス	攻撃ロールおよびダメージ・ロールに+2	+2d6 ダメージ
	強化	クリティカル

特性

キーワード 使用

アクション 無限回 遭遇毎 一日毎

パワー

パワー([遭遇毎]・[変身]): マイナー・アクション。武器を近接武器に分類されるあらゆる武器(単純武器、軍用武器、上級武器)に変更することができる。この効果はその遭遇が終了するまで、あるいは使用者がマイナー・アクションで効果を終了させるまで持続する。

アイテム・スロットタイプ 両手 レベル 6 価格 1,800 掲載 冒険者の宝物庫

魔法の道具 **DUNGEONS & DRAGONS**

ヒーラーズ・ブローチ+1

ボーナス	頑健、反応、意志に+1	クリティカル
	強化	

特性

特性: 使用者が自分自身あるいは味方にヒット・ポイントを回復させるパワーを使用する時、回復するヒット・ポイントの値にブローチの強化ボーナスを加算する。

キーワード 使用

アクション 無限回 遭遇毎 一日毎

パワー

アイテム・スロット: 首

アイテム・スロットタイプ 首 レベル 4 価格 840 掲載 冒険者の宝物庫

魔法の道具 **DUNGEONS & DRAGONS**

バークスキン・ハイド・アーマー+1

ボーナス	+1 AC	クリティカル
	強化	

特性

キーワード 使用

アクション 無限回 遭遇毎 一日毎

パワー

パワー([一日毎]): マイナー・アクション。この遭遇の終了時までACに+2のパワー・ボーナスを得る。攻撃が使用者のACに対してヒットするたびに、そのボーナスは1ずつ減少する(最低0)。

アイテム・スロットタイプ 防具 レベル 5 価格 1,000 掲載 フレイヤーズ・ハンドブック 第4版

魔法の道具 **DUNGEONS & DRAGONS**

魔法の道具 **DUNGEONS & DRAGONS**