

種族固有の“伝説の道”

種族固有の“伝説の道”はキャラクター用種族の能力を体現した、模範的存在である。

種族固有の“伝説の道”の選択:君が 11 レベルになった時点で、君は他の“伝説の道”の代わりに種族固有の“伝説の道”を選択できる。唯一の前提条件は君が適切な種族のキャラクターであるということだ。

装具:君の種族固有の“伝説の道”に[装具]キーワードを持つパワーが含まれている場合、君は君のクラスと装具そして特技を使用できる。

ハーフジャイアント・タグ

Harf-Giant Thag/ハーフジャイアントの暴漢

「おう、俺が邪魔だって？ この路地は俺みてえなでかぶつに狭くてな。俺が思うにお前さんが通りたいなら俺の許しがいるみてえだ」

前提条件:ゴライアス

都市国家では、一部の奴隷となったゴライアスは執行者として働き、他の住民はハーフ・ジャイアント・タグが金品を求めるときに拒否するほど愚かではない。この暴漢の肉体的な力は他の奴隷より良い扱いを受けることを確実にし、ことによっては彼らの子たちは(親をなだめて忠誠を確実なものとするため)自由の身になる。

君が奴隷や傭兵など、君のもっとも得意なやり方である暴力と脅しで自らの暮らしを立てる。君はその巨体、不遜さ、そして都市国家のいかかわしい裏通りを生きた鋭い知恵で君が望むものを得る。君の噂を聞いた誰もが君が通るために道を開き、君の背の高さのおかげで、彼らはいつも君が来ていることを知る。

ハーフジャイアント・タグの道の特徴

街の技能(11 レベル):君は(威圧)判定と(事情通)判定に+2の種族ボーナスを得る。

ハーフジャイアントの報復(11 レベル):君に敵の攻撃がヒットして種族パワーのストーンズ・エンデュランスで抵抗を得た場合、その敵は君の次のターン終了時まで戦術的優位を与える。

巨人のアクション(11 レベル):君が追加のアクションを得るためにアクション・ポイントを消費した際、君は得た追加アクションで行なう攻撃での近接の間合いを 1 マス伸ばすか、ストーンズ・エンデュランスの使用回数を回復する。

捕らわれずの軽業師(レベル 16):君は 4 マス以上の跳躍か登攀を行なった際機会攻撃に対してすべての防御値に+5のボーナスを得る。

ハーフジャイアント・タグのパワー

タワーリング・プレゼンス

Towering Presence/そびえる存在 ハーフジャイアント・タグ/攻撃/11

君は地面へ敵を叩きつけるとそれにまたがり立ち、敵が君を攻撃するまで立ち上がらせないようにする。

[遭遇毎]◆[武器]

標準アクション 近接・1

目標:クリーチャー 1 体

攻撃:[筋力]対 AC、【耐久力】対 AC、【敏捷力】対 AC のいずれか

ヒット:3[W]+【筋力】、【耐久力】、または【敏捷力】修正値ダメージ。君

は目標を伏せ状態にする。目標の次のターン終了時まで、目標は君に攻撃するか君が隣接していない状態でないと立ち上がることはできない。

サドン・エンデュランス

Sudden Endurance/瞬発的な持久力 ハーフジャイアント・タグ/汎用/12

敵が君を攻撃しているかもしれないが、君には大したことがない。

[遭遇毎]

即応・割込 使用者

トリガー:使用者への攻撃がヒットする。

効果:君はこの攻撃のすべてのダメージに対する抵抗 10 を得る。

ロックスライド・スタンス

Rockslide Stance/岩崩れの構え ハーフジャイアント・タグ/攻撃/20

君は周りにいる他の誰よりも強く狡猾であるために学んだ生きるための格闘術を使う。

[一日毎]◆[構え]

マイナー・アクション 使用者

効果:君はロックスライド・スタンスを開始する。構えが終了するまで、君は【筋力】か【耐久力】修正値に等しいすべてのダメージに対する抵抗を得る。1 ラウンドに 1 回君が自分のターンに近接武器攻撃か隣接武器攻撃をヒットさせたとき、君に隣接するすべての敵は君の【筋力】修正値に等しいダメージを受け、君が戦術的優位を持つ敵はさらに 1[W]の追加ダメージを受ける。