

バトルマインドの伝説の道

アイアン・ガーディアン

Iron Guardian / 鉄の守護者

「俺に相手をして欲しけりゃ、もっと激しい攻撃をよこすんだな」

前提条件：バトルマインド

精神は肉体よりも強い——この原則を他の誰よりも体現しているのが君だ。アイアン・ガーディアンである君は、サイオニック・エネルギーを自分の肉と骨に染み渡らせる術を身につけている。君がかくあれと願うだけで、君の皮膚は鉄のように硬くなり、君の骨は岩のように堅固になる。君は戦場にそびえ立つ巨兵であり、最悪の攻撃をも受け止めた上で、あらゆるものを粉砕する反撃を放つ。

並ぶ者なき打たれ強さを備えた君は、いかなる戦場でも最前線に立ち続けることができる。君の喜びは、敵の顔に絶望が浮かぶのを見ることだ。何しろ敵の刃も矢も爪も君にかすり傷一つ負わせることはできないのだから。君はこの自信を胸に、あらゆる戦場の中心に直進し、「俺にかかってこい」と挑発の叫びをあげる。

アイアン・ガーディアンの道の特徴

止め難き鉄塊 (11レベル)：追加のアクションを行なうためにアクション・ポイントを消費した際、君は次の自分のターンの終了時までACおよびダメージ・ロールに+4ボーナスを得る。



第2章 | キャラクター・クラス

鉄の制御力 (11レベル)：敵が君を引き寄せるか押しやった時、君はその強制移動の終了後にフリー・アクションとして、その敵を2マス横滑りさせることができる。

伝説級パワー・ポイント (11レベル)：君は2パワー・ポイントを得る。

貫通不能の鉄壁 (16レベル)：君はクリティカル・ヒットを受けるとき、1d20をロールする。10以上の目が出たなら、そのクリティカル・ヒットは通常のヒットになる。

アイアン・ガーディアンの技法

ガーディアンズ・マイト

Guardian's Might / 守護者の剛力

アイアン・ガーディアン / 攻撃 / 11

君の武器は一時的に君と一体化し、敵を叩きのめして地に伏せさせる。

[遭遇毎] ◆ [サイオニック]、[増幅可]、[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：【耐久力】対AC

ヒット：(1[W]+【耐久力】修正値+【判断力】修正値)ダメージ。目標は伏せ状態になる。しかるのち、使用者は目標に隣接するマスのいずれかまで2マスのシフトを行なう。

効果：使用者は次の自分のターンの終了時までACに+2パワー・ボーナスを得る。

増幅2

目標：クリーチャー1体または2体

アイアン・ディフェンス

Iron Defense / 鉄壁防御

アイアン・ガーディアン / 汎用 / 12

君の皮膚は鉄のように硬くなり、致命傷すら跳ね除ける。

[無限回] ◆ [サイオニック]

標準アクション 使用者

効果：使用者の次のターンの終了時まで、使用者がダメージを受けるときに1d20をロールする。10以上の目が出たなら、そのダメージは0になる。10以上が出なかったなら、そのダメージは半分になる。

アспект・オヴ・ジ・アイアン・ガーディアン

Aspect of the Iron Guardian / 鉄の守護者の相

アイアン・ガーディアン / 攻撃 / 20

君は鉄製のクリーチャーに変身し、愚かにも君の前進を阻もうとした敵たちを粉砕し踏みこむ。

[一日毎] ◆ [サイオニック]、[武器]、[変身]

標準アクション 近接範囲・爆発1

目標：爆発の範囲内にいる、使用者から見える敵すべて

攻撃：【耐久力】対AC

ヒット：(3[W]+【耐久力】修正値)ダメージ。目標は伏せ状態になる。ミス：半減ダメージ。

効果：使用者はこの遭遇の終了時まで、「鉄の守護者の相」を取る。この相にある間、使用者は自分が修得しているバトルマインドの[増幅可]の無限回攻撃パワーを使用する際に、以下の増幅を行なうことができる。この増幅はその無限回パワーの元々の効果(もしあれば)に追加されるものであり、元々の効果を置き換えるものではない。

増幅1

効果：使用者の次のターンの終了時まで、使用者はACに+2パワー・ボーナスを得、使用者に隣接している敵が伏せ状態になるか、使用者に隣接している敵が伏せ状態で自分のターンを開始したなら、その敵は使用者の【耐久力】修正値に等しいダメージを受ける。さらに、この無限回の攻撃がヒットしたクリーチャーを1体選択する。そのクリーチャーは使用者の【判断力】修正値に等しい追加ダメージを受ける。