

NG Human Male

WLD の中で死んでいるのを発見され、どこかの冒険者たちによって Reincarnate された男。
実際には別の場所で死んだようだが、なんか WLD に Teleport してきたらしい。

Reincarnate された影響で昔の記憶を失っている。

どうも WLD のせいでナルガミンの町が困っているらしいので攻略に参加する事になった。
エルシア谷とか死霊王とか聞くとちょっと頭が痛くなったりする。

Red Hand of Doom キャンペーンで Ghost Lord に倒されたキャラクター、Felix が飛ばされて来た設定。志半ば (7LV ぐらいだっけ?) にして死んでしまったので成長した Warblade のダメさを見たくて作成、今ではちょっとだけ反省している。

Warblade 17

■ Feat

割とふつう。Weapon Mastery 取ってるぐらい。

■ Blade Magic

Stance

- Press the Advantage (White Raven 5th)

10Feet Step ができるようになる Stance

- Swarming Tactics (White Raven 8th)

自分が Threat しているのと同じ敵に Attack する仲間に +5 無名 Attack Bonus を与える。8LV とはいえ、Stance で無名 +5 って…。

Boost

- Covering Strike (White Raven 4th)

Swift で発動し、続く Melee Attack を当てた敵は 3Round の間 AoO ができない。Charge からこれを当てるのが White Raven の基本。

Counter

- Wall of Blades (Iron Heart 2nd)

一回だけ自分の Attack Roll の結果を AC の代わりにできる。Touch に対しても使えるのがおいしい。

- Lightning Recovery (Iron Heart 4th)

自分の Melee Attack を +2 Bonus を付けて振り直せる。はずれたと分かった後で発動出来るのがちょっとだけおかしい。

Strike

- Greater Insightful Strike (Diamond Mind 6th)

Concentration Check の結果の 2 倍ダメージを与える。このレベル帯でのメインダメージ源。

- Finishing Move (Iron Heart 7th)

HP が最大値の半分以下の相手に当てると +14d6 ダメージ。4th Edition の先取りだね！

- Lightning Throw (Iron Heart 8th)

Line 30feet の相手に普通の Melee Attack+12d6 ダメージを与える。Attack Roll の結果が DC の Ref Save を通すと Half。ご丁寧に Normal melee damage に付く Bonus は全部乗るよ、という注釈が付いているので Power Attack を全部乗せると 100 ダメージ弱出る。Blade Magic の中でもトップクラスにインチキ。

- White Raven Hammer (White Raven 8th)

ダメージは +6d6 と控えめだが、Melee Attack を当てた相手がノーセーブで Stun する。当てなければいけないがリソース使わない Power Word Stun のようなもの。一匹で出てくるボスが絶望する。

- War Master's Charge (White Raven 9th)

AoO を一切食らわずに Charge し、+50 ダメージ。ここまでならまだいいが、発動時に 30Feet 以内にいる仲間は Immediate Action で同じ敵に Charge する事を選択できて、こちらも当てると +25 ダメージ。自分含めて 1 人 Charge するごとに全員に +2 Attack Bonus が追加で付き、Charge する時には仲間同士は障害とみなさないと至れり尽くせり。さらに、自分ともう一人が攻撃を当てるとノーセーブで Stun までさせちゃう。Blade Magic 中でも圧倒的インチキさを誇る。

■教訓

高 LV の Blade Magic はダメ