PC名：

（ハーフオークの滾る血のバーバリアン）

クラス：バーバリアン　Lv：4

種族：ハーフオーク　性別：　年齢：

ヒットポイント / 回復力

最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	8
47	23	11		9	10	~~11~~	~~12~~	~~13~~	~~14~~	~~15~~	~~16~~

ダメージ：

移動速度

通常	疾走
6 マス	8 マス

基本	防具	アイテム	その他
6			

イニシアチブ

合計	〔敏〕	Lv補正	特技	その他
+5	+3	2		

能力値

	能力値	能力修正値	能力判定値
筋力	20	+5	+7
耐久力	14	+2	+4
敏捷力	16	+3	+5
知力	8	-1	+1
判断力	10	+0	+2
魅力	12	+1	+3

防御値

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
20	AC	12	+3				3		1	1

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
20	頑健	12	+5		2		1			

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
17	反応	12	+3				1	0		1

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
14	意志	12	+1				1			

アクションポイント	0	1	2	3	4

技能

技能名	ボーナス		能力判定値	習得	防具	種族	その他
威圧	+5	〔魅〕	+3		なし	2	
運動	+13	〔筋〕	+7	5	-1		2
隠密	+4	〔敏〕	+5		-1		
軽業	+9	〔敏〕	+5	5	-1		
看破	+2	〔判〕	+2		なし		
交渉	+3	〔魅〕	+3		なし		
持久力	+10	〔耐〕	+4	5	-1	2	
事情通	+3	〔魅〕	+3		なし		
自然	+2	〔判〕	+2		なし		
宗教	+1	〔知〕	+1		なし		
知覚	+2	〔判〕	+2		なし		
地下探検	+2	〔判〕	+2		なし		
治療	+2	〔判〕	+2		なし		
盗賊	+4	〔敏〕	+5		-1		
はったり	+3	〔魅〕	+3		なし		
魔法学	+1	〔知〕	+1		なし		
歴史	+1	〔知〕	+1		なし		

知覚　受動〈知覚〉：+12　受動〈看破〉：+12

近接基礎攻撃

武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
フルブレード+1	1	+12	1d12+7	高クリティカル
ジャヴェリン+1	1	+10	1d6+6	

遠隔基礎攻撃

武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ジャヴェリン+1	15/30	+10	1d6+6	

パワーリスト

名称	習得	アクション	回数
ハウリング・ストライク	クラス	標準	無限
プレシング・ストライク	クラス	標準	無限
フューリアス・アソールト	種族	フリー	遭遇□
アヴァランチ・ストライク	クラス	標準	遭遇□
ハンマー・フォール	クラス	標準	遭遇□
スウィフト・チャージ	クラス	フリー	遭遇□
スウィフト・パンサーレイジ	クラス	標準	一日□
プライマル・ヴァイタリティ	クラス	マイナー	一日□

特技リスト

《武器習熟：フルブレード》　フルブレードに習熟

《武器練達：重刀剣》　重刀剣の命中ロールに＋1ボーナス

《武器熟練：重刀剣》　重刀剣のダメージロールに＋1特技ボーナス

種族的特徴

サイズ：中型　移動速度：6マス　視覚：夜目

言語：共通語、巨人語　技能ボーナス：威圧と持久力

ハーフオークのしぶとさ：各遭遇で初めて重傷になると、一時的hp5点を得る

迅速突撃：突撃時の移動速度＋2

フューリアス・アソールト：遭遇：攻撃をヒットさせたときに1Wの追加ダメージ

クラス特徴

役割：撃破役　パワー源：原始　防御値ボーナス：頑健+2

防具習熟：クロース、レザー、ハイド

武器習熟　単純近接、軍用近接

武器装具：なし

クラス技能：威圧、運動、軽業、持久力、自然、知覚、治療から3つ

大暴れ：バーバリアンのパワーがクリティカルすると近接基礎攻撃

蛮人の俊敏さ：重装鎧を着用していなければACと反応にボーナス（反映済）

野生の力・燃えたぎる活力：攻撃で敵1体のhpを0にすると2点の一時的hp

スウィフト・チャージ：遭遇：敵を倒した時にフリーアクションで突撃

背景ルール

軍人：〈運動〉に+2

装備品

武器：ヴァンガード・ウェポン・フルブレード（3Lv宝物庫）

防具：デスカット・アーマー・ハイドアーマー（5LvPHB）

腕

脚

手

頭

首　クローク・オヴ・ディストーション（4Lv宝物庫）

指輪

腰

予備武器　ディスタンス・ウェポン・ジャヴェリン（1Lv宝物庫）

その他　登はん道具・ヒーリング・ポーションx2、ダガーx2

標準冒険者キット：背負い袋、携帯用寝具、火打ち石、ベルト・ポーチ

陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋

所持金：0 gp,

クラス特徴

大暴れ：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・アクションとして近接基礎攻撃を行える(1 ラウンドに 1 回まで)。この時、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構わない。

燃えたぎる活力：スィフト・チャージのパワーを得る。君は攻撃で 1 体の敵の HP を 0 まで減少させる度に、2 点の一時ヒット・ポイントを得る。

クラス特徴

ハーフオークのしぶとさ：各遭遇で初めて重傷になったとき、一時ヒットポイント 5 点を得る。

迅速な突撃：突撃時の移動速度+2。

特殊な処理をする特技：なし

底力

■底力

[遭遇毎]
標準アクション　　使用者
効果：回復を 1 回分消費し、ヒット・ポイントを回復する。また、次の君のターン開始時まで、全ての防御値に+ 2 のボーナスを得る。
特殊：味方から難易度 10 の〈治療〉判定を受けることでも、底力は発動する。その場合は、防御値のボーナスは得られない。

パワー

近接基礎攻撃(フルブレード)

[無限回]◆[武器]
標準アクション　　近接・武器（1 マス）
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+12 対 AC
ヒット：1d12+7 ダメージ(クリティカル時 19+1d12+1d8 ダメージ)。

遠隔基礎攻撃(ジャベリン)

[無限回]◆[武器]
標準アクション　　遠隔・武器（15/30 マス）
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+10 対 AC
ヒット：1d6+6 ダメージ(クリティカル時 12 ダメージ)

以下のパワーは全てフルブレードを用いたときのもの。

ハウリング・ストライク　/絶叫打撃　　バーバリアン/クラス特徴

[無限回]◆[武器]、[原始]
標準アクション　　近接・武器（1 マス）
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+12 対 AC
ヒット：1d12+1d6+7 ダメージ(クリティカル時 25+1d12+1d8 ダメージ)。
特殊：突撃時近接基礎攻撃の代わりに使用できる。激怒中の場合、突撃中 2 マス多く移動できる。

プレシング・ストライク　/押しこみ打撃　　バーバリアン/クラス特徴

[無限回]◆[武器]、[原始]
標準アクション　　近接・武器（1 マス）
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+12 対 AC
ヒット：1d12+7 ダメージ(クリティカル時 19+1d12+1d8 ダメージ)。使用者は目標を 1 マス押しやる。激怒中は 1d6 の追加ダメージを与える。
効果：使用者は攻撃を行う前に 2 マス分シフトする。シフト中に敵 1 体の占めるマスを通過できるが敵の占めているマスで移動を終えられない。

■フューリアス・アソールト　/　　ハーフオーク/種族特徴

[遭遇毎]
フリーアクション　　使用者
トリガー：使用者が敵にヒットを与える。
効果：その攻撃に 1d12 の追加ダメージを与える。

■スウィフト・チャージ　/突撃の時　　バーバリアン/クラス特徴

[遭遇毎]◆[原始]
フリーアクション　　使用者
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：使用者は敵 1 体に対して突撃を行なう。

■アヴァランチ・ストライク　/雪崩の打撃　バーバリアン/クラス特徴

[遭遇毎]◆[武器]、[原始]
標準アクション　　近接・武器（1 マス）
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+12 対 AC
ヒット：3d12+9 ダメージ(クリティカル時 45+1d12+1d8 ダメージ)。
効果：使用者の次ターン終了時まで全ての攻撃者は使用者に対して攻撃ロール+4 を得る。

■ハンマー・フォール　/カチ上げ　　バーバリアン/クラス特徴

[遭遇毎]◆[武器]、[原始]
標準アクション　　近接・武器（1 マス）
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+12 対 頑健
ヒット：2d12+7 ダメージ(クリティカル時 31+1d12+1d8 ダメージ)。目標は伏せ状態になる。

■スィフト・パンサー・レイジ/迅き豹の激怒　バーバリアン/クラス特徴

[一日毎]◆[武器]、[原始]、[激怒]
標準アクション　　近接・武器（1 マス）
攻撃：+12 対 AC
ヒット：3d12+7 ダメージ(クリティカル時 43+1d12+1d8 ダメージ)。
ミス：半減ダメージ。
効果：使用者は迅き豹の激怒に入る。遭遇が終了するまで使用者は移動速度に+2 のボーナスを得、且つ 1 回の移動アクションで 2 マス分のシフトを行えるようになる。

■プライマル・ヴァイタリティ　/原始の活力　バーバリアン/クラス特徴

[一日毎]◆[原始]
マイナーアクション　　使用者
効果：使用者は 4 点の一時的 HP を得る。もし激怒中ならば 6 点の一時的 HP を得る。

アイテム

■フルブレード[+1、ヴァンガード]　(Lv3 武器)

アイテム・スロット：武器(フルブレード)
強化：攻撃ロールとダメージロール+1
クリティカル：+1d8 ダメージ。
特性：ヒットした突撃攻撃は+1d8 の追加ダメージを与える。
パワー（[一日毎]）：マイナーアクション。突撃攻撃を行う際に使用できる。突撃攻撃がヒットした場合、使用者から 10 マス以内のすべての味方は、使用者の次ターン開始時まで攻撃ロールに+1 を得、ダメージロールに+1 のボーナスを得る。

ジャベリン[+1、ディスタンス]　(Lv1 武器)

アイテム・スロット：武器(ジャベリン)
強化：攻撃ロールとダメージロール+1
特性:武器の通常射程を 5 マス、長距離射程を 10 マス増加させる(反映済)。

■ハイド[+1 デスカット]　(Lv5 鎧)

アイテム・スロット：鎧(ハイド)
強化：AC +1
特性：使用者は[死霊]に対する抵抗 5 および[毒]に対する抵抗 5 を得る。
パワー（[一日毎]◆[死霊]）：即応・対応。このパワーは敵が使用者に対して近接攻撃をヒットさせた時に使用できる。その敵に対して 1d10+1 の[死霊]ダメージを与える。

■クローク・オヴ・ディストーション+1　(Lv4 首部)

アイテム・スロット：首部
強化：頑健、反応、意志 +1
特性：使用者は、6 マス以上離れた場所からの遠隔攻撃に対するすべての防御値に+1 のアイテム・ボーナスを得る。

■ポーション of ヒーリング　(Lv5 ポーション)

アイテム・スロット：ポーション
パワー([消費型]◆[回復])：マイナー・アクション。このポーションを飲み、回復力を 1 回分消費する。通常回復するヒット・ポイントの代わりに、使用者は 10 ポイントのヒット・ポイントを回復する。

この作成済み PC の解説：

■戦闘時の役割
このキャラクターの役割は撃破役です。撃破役の仕事は敵単体に大ダメージを与えて、一体ずつ始末していくことです。撃破役は高い移動能力や長射程の攻撃を持っていることが多く、これを生かすことで狙った敵を逃さずに仕留めることができます。
　しかし、一般に撃破役の AC や回復回数は多くありません。自身の身を守るためには味方、特に防衛役との連携が欠かせません。また、高いダメージを確実にヒットさせるためには、指揮役から攻撃へのボーナスを受けられる距離を心がけましょう。

■キャラクターの特色と運用
このキャラクターは、爆発的な怒りの力で敵を倒していく巨大剣使いです。
　とにかく獲物に近づいて自分が使える一番強いパワーで敵を倒してください。
　　特にこのキャラクターは突撃時に移動力とダメージが増え、突撃時に使えるパワーもあるので突撃できそうな場合は突撃を行ってください。その際にあまり仲間から離れすぎると孤立して危険になるため注意が必要です。
　また、攻撃がヒットしたり、敵を倒したときにフリー・アクションで行える遭遇パワーもあるので忘れずに使っていきましょう。
　敵を攻撃する以外に、各種の技能も重要です。〈運動〉は足場の悪い地形を飛び越えて敵に近づくことを可能としますし、〈持久力〉は技能チャレンジにおいて辛い状況を耐え忍ぶときに有効でしょう。