

PC名:

(ゴライアスの滾る血のバーバリアン)

クラス: バーバリアン

Lv: 4

種族: ゴライアス

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
49	24	12		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
+4	+2	2		

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
19	AC	12	+2				3		1	1

能力値

筋力	能力値	能力修正値	能力判定値
----	-----	-------	-------

20	+5	+7
----	----	----

16	+3	+5
----	----	----

14	+2	+4
----	----	----

8	-1	+1
---	----	----

10	+0	+2
----	----	----

12	+1	+3
----	----	----

		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
16	反応	12	+2				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
15	意志	12	+1	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	+3	【魅】	+3		なし		
運動	+15	【筋】	+7	5	-1	2	2
隠密	+3	【敏】	+4		-1		
軽業	+3	【敏】	+4		-1		
看破	+2	【判】	+2		なし		
交渉	+3	【魅】	+3		なし		
持久力	+9	【耐】	+5	5	-1		
事情通	+3	【魅】	+3		なし		
自然	+9	【判】	+2	5	なし	2	
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	+3	【敏】	+4		-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
バトルアックス+1	1	+11	1d12+10	高クリティカル
ジャヴェリン	1	+9	1d6+5	

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	10/20	+9	1d6+5	

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
プレッシング・ストライク	クラス	標準	無限
ストーンズ・エンデュアランス	クラス	マイナー	遭遇□
アヴァランチ・ストライク	クラス	標準	遭遇□
タイガーズ・リープ	クラス	移動	遭遇□
ブレード・スウィープ	クラス	標準	遭遇□
スウィフト・チャージ	クラス	フリー	遭遇□
メイスティルズ・レイジ	クラス	標準	一日■

特技リスト

(ゴライアスの両手武器適正)	両手武器のダメージロールに+2ボーナス
(武器練達:アックス)	アックスの命中ロールに+1ボーナス
(勝者の斑紋)	遭遇最初の攻撃判定で2回ロールして好きな結果を使用。

種族的特徴

サイズ: 中型 移動速度: 6マス 視覚: 通常
言語: 共通語、巨人語 技能ボーナス: 運動と自然+2
精強な競技者: 跳躍や登攀の 運動 判定で2回ロールして好きな結果を使用。
山のごとき意志: 意志防御値に+1。
ストーンズ・エンデュアランス: 同名の遭遇毎パワーを得る。

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3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・グレートアックス(3Lv宝物庫)
防具:	デスカット・アーマー・ハイドアーマー(5LvPHB)
腕	ブレイザー・オブ・マイティ・ストライキング(2LvPHB)
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	ジャヴェリン
その他	登はん道具・ヒーリング・ポーションx2、ダガー
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,

種族特徴
精強な競技者：跳躍ないし登はんのための〈運動〉判定を行う際は、2 回ロールして好きな方の結果を適用する。

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 1 回の近接基礎攻撃を行える (1R に 1 回まで)。この際にクリティカルした相手と別の目標も攻撃できる。
蛮人の俊敏さ：重装鎧を装備していないときに、AC と反応防御に+1 のボーナスを得る (計算済)。
燃えたる活力：攻撃で 1 回の敵の HP を 0 にするたびに、3 点の一時的 HP を得る。

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(グレートアックス)
[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：+11 対 AC
ヒット：1d12+10 ダメージ(クリティカル時 22+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 (10/20 マス)
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+9 対 AC
ヒット：1d6+5 ダメージ(クリティカル時 11 ダメージ)

以下のパワーは全てグレートアックス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：+11 対 AC
ヒット：1d12+1d6+8 ダメージ(クリティカル時 26+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。

ブッシング・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：+11 対 AC
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。
ヒット：1d12+8 ダメージ(クリティカル時 20+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。

■ストーン・エンデュアランス /石の頑丈さ ゴライアス/種族特徴
[遭遇毎]
マイナー・アクション 使用者
効果：使用者は次ターン末まで“全てのダメージに対する抵抗 5”を得る。

■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：+11 対 AC
ヒット：3d12+11 ダメージ(クリティカル時 47+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。

■ブレード・スウィープ /切りまくり 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：+11 対 AC
ヒット：2d12+8 ダメージ(クリティカル時 32+1d12+1d8 ダメージ)。加えて使用者に隣接している敵はみな 3 ダメージを受ける

■タイガーズ・リープ /虎の跳躍 バーバリアン/クラス特徴
[遭遇毎]◆[原始]
移動アクション 使用者
効果：使用者は+5 のパワー・ボーナスを付けて、跳躍のための〈運動〉判定を一回行なえる。このとき使用者は助走を付けているとみなされ、判定効果によって許容されているだけの距離を移動できる

■メイスティルズ・レイジ/メイスティル・ベヒモスの激怒 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 近接範囲・爆発 1
目標：爆発の範囲内に居る、使用者から見える敵全て
攻撃：+11 対 “反応”
ヒット：1d12+8 ダメージ(クリティカル時 20+1d12+1d8 ダメージ)。目標は倒れて伏せ状態になる。
ミス：半減ダメージ。
効果：使用者はメイスティル・ベヒモスの激怒に入る。遭遇が終了するまで使用者はヒットを与えるたびに 5 の一時的 hp を得る

アイテム
■グレートアックス[+1、ヴァンガード] (Lv5 武器)
アイテム・スロット：武器(グレートアックス)
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。

■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。

■ブレイサー・オブ・マイティストライキング (Lv2 腕部)
アイテム・スロット：腕部
特性：近接基礎攻撃に+2 のボーナスを得る (反映済)。

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、特に防御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斧使いです。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ください。
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。