

ヒットポイント / 回復力										移動速度			
最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	8	通常	疾走
29	14	7		9	10	11	12	13	14	15	16	6マス	8マス
ダメージ:										基本	防具	アイテム	その他
										6			

イニシアチブ					防御値									
合計	[敏]	Lv補正	特技	その他	10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他	
+3	3	0			17	AC	10	3		3			1	
能力値														
	能力値	能力修正値	能力判定値		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他	その他
筋力	18	+4	+4		16	頑健	10	4	2	0				
耐久力	14	+2	+2											
敏捷力	16	+3	+3		14	反応	10	3		0	0			1
知力	8	-1	-1											
判断力	13	+1	+1		11	意志	10	1		0				
魅力	10	+0	+0											
					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	+2	[魅]	+0	なし	2	
運動	+10	[筋]	+4	5	-1	2
隠密	+2	[敏]	+3	-1		
軽業	+2	[敏]	+3	-1		
看破	+1	[判]	+1	なし		
交渉	+0	[魅]	+0	なし		
持久力	+3	[耐]	+2	-1	2	
事情通	+0	[魅]	+0	なし		
自然	+6	[判]	+1	5	なし	
宗教	-1	[知]	-1	なし		
知覚	+6	[判]	+1	5	なし	
地下探検	+1	[判]	+1	なし		
治療	+1	[判]	+1	なし		
盗賊	+2	[敏]	+3	-1		
はったり	+0	[魅]	+0	なし		
魔法学	-1	[知]	-1	なし		
歴史	-1	[知]	-1	なし		
知覚	受動(知覚): 16			受動(看破): 11		

特技
(武器熟練: アックス類)

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+2
ハーフオークのしぶとさ: 初めて重傷になったときに一時HPを5点得る。
迅速突撃: 突撃時に移動速度を+2マス。
フューリアス・アソールト: 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つ選択
大暴れ: クリティカルヒット時、1回の近接攻撃を行える(1回/1R)。
蛮人の俊敏さ: 重装鎧非着用時、AC・反応に+1
野性の力“燃えたぎる活力”: 攻撃で敵1体のhpを0にするたびに2点の一時hpを得る。

背景ルール
山岳: 運動+2

近接基礎攻撃				
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
グレートアックス	1マス	+6	1d12+5	高クリティカル

遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ハンドアックス	5/10	+6	1d6+5	

パワースト			
名称	習得	アクション	回数
ハウリング・ストライク	クラス1	標準	無限
プレッシング・ストライク	クラス1	標準	無限
フューリアス・アソールト	種族	マイナー	遭遇
スィフト・チャージ	クラス1	フリー	遭遇
ヴォールト・ザ・フォールン	クラス1	標準	遭遇
ブラッド・ハント・レイジ	クラス1	標準	一日

装備品	
武器:	グレートアックス、ハンドアックス
防具:	ハイド・アーマー
腕	
脚	
手	
頭	
首	
指輪	
腰	
装具	
その他	
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: 20 gp,	

特技
《武器熟練：アックス類》：アックス類のダメージ+1。

種族特徴
ハーフオークのしぶとさ：その遭遇で、初めて重傷になったとき、一時 HP を 5 点得る。
迅速突撃：突撃時の移動速度に+2 マス。

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)。
燃えたぎる活力：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。

武器の特性
グレートアックス(高クリティカル)：クリティカル・ヒットした際に、通常通り最大ダメージを与え、更に追加で 1d12 ダメージを与える。

底力
■**底力**
[遭遇毎]
標準アクション 使用者
効果：回復を 1 回消費し、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：+6 対 AC
ヒット：1d12+5 ダメージ (クリティカル時 18+1d12 ダメージ)

遠隔基礎攻撃(ハンドアックス)
[無限回]◆[武器]
標準アクション 遠隔・武器 (5/10 マス)
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+6 対 AC
ヒット：1d6+5 ダメージ (クリティカル時 11 ダメージ)

ハウリング・ストライク / 絶叫打撃 **バーバリアン/攻撃 1**
[無限回]◆[原始]、[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：+6 対 AC
ヒット：1d12+1d6+5 ダメージ (クリティカル時 23+1d12 ダメージ)。
特殊：突撃を行う際、使用者は近接基礎攻撃の代わりにこのパワーを使用できる。激怒中ならば、使用者はこの突撃の一環として通常よりも 2 マス多く移動できる(迅速突撃と合わせて+4 マス)。

ブレスリング・ストライク / 押し込み打撃 **バーバリアン/攻撃 1**
[無限回]◆[原始]、[武器]
標準アクション 近接・武器 (1 マス)
効果：使用者は攻撃前に 2 マスぶんシフトする。このシフト中は敵の占めているマスを通って移動できるが、敵の占めているマスで移動を終えることはできない。
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+6 対 AC
ヒット：1d12+6 ダメージ (クリティカル時 18+1d12 ダメージ)。使用者は目標を 1 マス押しやる。激怒中ならばダメージは 1d12+1d6+6 ダメージ (クリティカル時 24+1d12 ダメージ) となる。

■**フューリアス・アソールト / 怒りの猛攻** **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：グレートアックスを用いていたら+1d12、ハンドアックスなら+1d6 ダメージを追加で与える。

■**スィフト・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 HP を 0 にする。
効果：使用者は 1 体の敵に対して突撃を行う。

■**ヴォールト・ザ・フォールン/お次は誰だ！** **バーバリアン/攻撃 1**
[遭遇毎] ◆[原始]、[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、または 2 体
攻撃：+6 対 AC
ヒット：1d12+1d6+7 ダメージ (クリティカル時 25+1d12 ダメージ)。
効果：2 体のクリーチャーを目標とする場合、1 回目の攻撃の後で 1 マスだけシフトできる。

■**ブラッドハント・レイジ/血に飢えた激怒** **バーバリアン/攻撃 1**
[一日毎] ◆[原始]、[武器]
標準アクション 武器 (1 マス)
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+6 対 AC
ヒット：3d12+6 ダメージ (クリティカル時 42+1d12 ダメージ)。
ミス：半減ダメージ。
効果：血に飢えた激怒に入る。この遭遇の終了まで、使用者は近接攻撃のダメージ・ロールに+2 のボーナスを得る。ただし、このボーナスは使用者が重傷であるか、使用者の攻撃する目標が重傷の時のみ適用される。

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 は低く、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**
あなたは斧を両手にかざして突撃する、鬼の血をひく蛮族戦士です。
戦闘の中心となるのは無限回パワーである「ハウリング・ストライク」です、突撃時に使用できるこのパワーを用いることで、君は戦場の奥にいる相手に駆け寄って大きなダメージを与えることができます。また、敵を倒せば一時 HP の他に「スィフト・チャージ」による攻撃機会を得られますので、味方から弱っている敵にトドメを刺す役を廻して貰うことでパーティ全体の攻撃力が底上げされます。
種族パワーの「フューリアス・アソールト」は君のダメージ力を更に高めます。惜しまず使っていきましょう。
あなたは撃破役としては例外的に高い HP と回復回数を持ちますが、AC が低いことに変わりありません。敵の集中攻撃を受けそうときには、防御役や指揮役からの支援を要請しておきましょう。
バーバリアンの一日ごと攻撃パワーは使用後も効果が継続します。その遭遇で使うことを決めたのなら、早々に使ってしまうべきでしょう。
技能では戦闘中の移動に役立つ〈運動〉や様々な危険を察知できる〈知覚〉、様々な敵の能力を市域別できる〈自然〉が得意です。しかし、あなたが習得している技能の数は少ないです。ゲーム開始前にパーティメンバーの習得している技能を確認し、技能の穴が無いかを確認して(特に〈盗賊〉)、弱い分野をへの対策を検討しておくべきでしょう。