

PC名: (ハーフオークのスカウト)

クラス: レンジャー(スカウト) Lv: 1  
種族: ハーフオーク 性別: 年齢:

ヒットポイント / 回復力 table with columns for HP, damage, and recovery.

移動速度 table with columns for normal and sprinting speeds.

イニシアチブ table with columns for initiative and other stats.

防御値 table with columns for AC and various defense bonuses.

能力値

Ability scores table including Strength, Constitution, Dexterity, Intelligence, and Charisma.

Ability modifiers table showing bonuses for various abilities like AC, Fortitude, Reflex, and Will.

技能

Skill list table with columns for skill name, bonus, and other details.

アクションポイント table with columns for action points.

近接基礎攻撃 table with columns for weapon, range, and damage.

遠隔基礎攻撃 table with columns for weapon, range, and damage.

パワーリスト table with columns for name, level, and action.

特技

(アックス練達)

種族的特徴

Size: Medium, Movement: 6マス, Vision: Night, Language: Common, Giant, Skill Bonus: Intimidation and Endurance.

基本クラスの特徴

Role: Breaker, Power Source: Martial & Primal, Defense Bonus: Fortitude +1, Reflex +1.

武器習熟: 単純近接, 軍用近接, 単純遠隔, 軍用遠隔

武器器具: クラス技能: 自然or地下探検に加えて, 運動, 隠密, 軽業, 持久力, 知覚, 治療から4つ...

背景ルール

100 装備品

- 25 武器: バトルアックス, ハンドアックスx2
30 防具: ハイド・アーマー
腕, 脚, 手, 頭, 首, 指輪, 腰, 装具
22 その他 登はん用具, 盗賊用具
15 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
77 陽光棒x2, 保存食10日分, 50ftの麻ロープ, 水袋, 盗賊道具
23 所持金: 23 gp,

**特技**  
【**アックス練達**】:アックス類使用時の攻撃ロール+1 特技(適用済み)。また、アックス類を使用時の**ダメージ・ロールにおける出目1を一つだけ振り直すことができる**。再ロールの結果を振り直すことはできない。

**種族特徴**  
**ハーフオークのしびとさ**: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。

**クラス特徴**  
**二刀流スタイル(旋風斧体得)**:主武器で無い方の手でアックス類を使用している間、全ての【武器】ダメージ+2(適用済み)。  
**攻撃の妙技**:近接基礎攻撃を行う際に攻撃ロールとダメージ・ロールに【筋力】修正値でなく【敏捷力】修正値を用いることができる(適用済み)。  
**荒野の生存術**:  
・**警戒怠りなき休息**:大休憩をとっている間、君と味方は全員、眠っていることによって課せられる 知覚 判定に対する-5 ペナルティを受けない。  
・**山の案内人**:君が登はんのための 運動 判定に成功したのなら、遭遇の終了までの間、味方が君と同じ登はんを行う際に、その難易度を2減少させる。この利益を得られるのは、君の登はんを見ていた味方のみ。

**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1(バトルアックス)**  
[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:+7 対AC  
ヒット:1d10+6ダメージ(クリティカル時16ダメージ)

**近接基礎攻撃2(ハンドアックス)**  
[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:+7 対AC  
ヒット:1d6+6ダメージ(クリティカル時12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:+4 対AC  
ヒット:1d6+4ダメージ(クリティカル時10ダメージ)

**デュアル・ウェポン・アタック/二刀連撃** レンジャー/攻撃  
[無限回](特殊) [武勇]、[武器]  
フリー・アクション 近接・武器(1マス)  
必要条件:使用者は近接武器二つを使用していなければいけない。  
トリガー:使用者が自分のターンに近接基礎攻撃をヒットさせる。  
目標:クリーチャー1体  
攻撃:+7 対AC  
ヒット:1d6+6ダメージ(クリティカル時12ダメージ)

**アспект of the チャージング・ラム/突撃する雄羊の相** Rn/汎用  
[無限回] [原始]、[構え]  
マイナー・アクション 使用者  
効果:使用者は“突撃する雄羊”の構えを取る。構えが終了するまでの間、使用者は以下の利益を得る。  
使用者は突撃中の機会攻撃を誘発しない。  
使用者は突撃攻撃をヒットさせた場合に、目標を伏せ状態にできる。  
使用者は突撃攻撃のダメージロールに+2のパワー・ボーナスを得る。

**アспект of the パック・ウルフ/群狼の相** レンジャー/汎用  
[無限回] [原始]、[構え]  
マイナー・アクション 使用者  
効果:使用者は“群狼”の構えを取る。構えが終了するまでの間、使用者は以下の利益を得る。  
使用者は自分の味方の隣接マスから出る際に機会攻撃を誘発しない。  
使用者は“使用者の味方2体以上と隣接している敵”に対する基礎攻撃の攻撃ロールに+1のパワー・ボーナス。さらにその敵に対するダメージ・ロールに、[その敵に隣接している使用者の味方の数]点のパワー・ボーナスを得る。

**パワーストライク / 強撃** ファイター/攻撃  
[遭遇毎] [武勇]、[武器]  
アクション不要 使用者  
トリガー:使用者が武器を使用した近接基礎攻撃を敵1体にヒットさせる。  
効果:その敵はトリガーになった攻撃から+1d10(バトルアックス使用時)/+1d6(ハンドアックス使用時)の追加ダメージを受ける。

**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1d10o/1d6(武器依存)の追加ダメージを与える。

**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  
あなたは二丁の斧を素早く振り回して、敵を刈り倒すハーフオークの斥候です。  
あなたはバトルアックスの攻撃を命中することで、逆手に持ったハンドアックスで追撃でき、この連撃によって大きなダメージを与えることができます。  
また、攻撃の前に適切な「構え」をとることや、命中時に用いることができる「パワー・ストライク」と「フューリアス・アソールト」によって、ダメージを更に大きくすることができます。  
あなたの技能は、冒険で役に立つものが揃っています。多くの敵を識別できる 自然 や戦闘中の移動に役立つ 運動、様々な危険を察知できる 知覚 は特に有用です。これらを「荒野の生存術」と組み合わせることで、より有効に活用することができます。

命中