

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

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

イニシアチブ table with columns for initiative, level correction, special, and other.

防御値 table with columns for AC, level correction, race, class, special, armor, shield, enhancement, and other.

能力値

Ability scores table with columns for ability name, score, modifier, and judgment.

Defense table with columns for AC, level correction, race, class, special, armor, shield, enhancement, and other.

技能

Skill table with columns for skill name, bonus, ability judgment, acquisition, equipment, race, and other.

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

近接基礎攻撃

Melee attack table with columns for weapon, range, hit correction, damage, and other.

遠隔基礎攻撃

Ranged attack table with columns for weapon, range, hit correction, damage, and other.

パワースト

Power list table with columns for name, acquisition, action, and count.

特技

(武器習熟:グレートボウ)、(ボウ練達)、(狂戦士の怒り)

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

基本クラスの特徴

役割: 指揮役 パワー源: 武勇 防御値ボーナス: 頑健+1、意志+1
防具習熟: クロース、レザー、ハイド

武器習熟: 単純近接、単純遠隔、軍用近接武器、軍用遠隔武器
武器装具:

クラス技能: 威圧、運動、交渉、持久力、治療、歴史から4つ
戦闘指揮官: 君自身と味方はイニシアチブに+2パワー・ボーナス(計算済)、
インスパイアリング・ワード: 同名パワーを得る。
応変の威風: 君から見える味方一人がアクション・ポイントを消費
して得た攻撃ロールに+2、ダメージ・ロールに+4ボーナス。
射撃型: 軍用遠隔武器に習熟。ボウ類の基礎攻撃の際に[筋]を参照する。

背景ルール

100 装備品

Equipment list table with columns for item name, quantity, and price.

特技
【武器習熟：グレートボウ】：該当武器に習熟する。
【ボウ練達】：ボウ類使用時の攻撃ロール+1 特技(適用済み)。また、ボウ類を用いて行う**他のいかなるクリーチャーとも隣接してはいなく 1 体のクリーチャーに対して行う攻撃のダメージ・ロール+1**。
【狂戦士の怒り】：バーバリアンとのマルチクラス。バーバリアン技能を一つ習得。1日に1回、フリーアクションとして、遭遇終了時までダメージに+2のボーナスを得る。

種族特徴
【ハーフォークのしびとさ】：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
【戦術指揮官】：君および君から 10 マス以内において、君を見、声を聞ける全ての味方はイニシアチブ判定に+2 パワー・ボーナスを得る(自己計算済)。勇壮なる威風：君から見える味方 1 名が追加のアクションを得るためにアクション・ポイントを消費し、そのアクションで攻撃する前にこの威風の利益を受けるか選択できる。利益を受けることを選び、その攻撃がヒットしたなら、その味方は 1 回の基礎攻撃か、移動アクションを行える。利益を受けることを選んだがミスした場合、その味方は次の自分のターン未まで、すべての敵に戦術的優位を与える。

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(スパイクト・ガントレット[+1])】
[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：+10 対AC
ヒット：1d6+6 ダメージ(クリティカル時 12+1d6)

【遠隔基礎攻撃(グレートボウ[+1])】
[無限回] [武器]
標準アクション 遠隔・武器(25/50マス)
目標：クリーチャー1体
攻撃：+11 対AC
ヒット：1d12+6 ダメージ(クリティカル時 18+1d6)

【ウルフバック・タクティクス / 群狼戦術 ウォーロード/攻撃 1】
[無限回] [武勇]、[武器]
標準アクション 近接・武器(ガントレット;1マス)
目標：クリーチャー1体
特殊：使用者の攻撃前に、使用者が目標に隣接している味方一人に、フリー・アクションとして1マスのシフトを行わすことができる。
攻撃：+10 対AC
ヒット：1d6+6 ダメージ(クリティカル時 14+1d6 ダメージ)。

【ダイレクト the ストライク / 打撃指揮 ウォーロード/攻撃 1】
[無限回] [武勇]、[武器]
標準アクション 遠隔・5マス
目標：味方1体
効果：使用者から 10 マス以内において、使用者から見える 1 体の敵を選ぶ。目標はフリーアクションとしてその敵に 1 回の基礎攻撃を行う。

以降の記載は全て武器としてグレートボウを使用時。
【パワフル・ウォーニング / 力強い警告 ウォーロード/攻撃 1】
[遭遇毎] [武勇]
即応・割込 近接範囲・爆発 5
トリガー：使用者から 5 マス以内の味方が 1 体の敵からヒットを受ける。
目標：爆発の範囲内にいる、トリガーとなるヒットを受けた味方 1 体
効果：目標はトリガーとなった攻撃に対する全防御値に+2 パワー・ボーナスを得る。さらに目標はフリー・アクションとして、トリガーを発生させた敵に 1 回の近接基礎攻撃を行なうことができる。

【ヴェンジャンス is マイン / 俺の仇を討て ウォーロード/攻撃 1】
[遭遇毎] [武勇]
即応・対応 使用者
トリガー：1 体の敵が使用者にヒットを与える。
効果：使用者はトリガーを発生させた敵に 1 回の基礎攻撃を行う。さらに、使用者から 5 マス以内にいる 1 人の味方はフリー・アクションとして、移動速度ぶんの移動を行った上で都営ガーを発生させた敵に 1 回の近接基礎攻撃を行える。

【リレントレス・ウンディング / 絶え間なき痛撃 WL/攻撃 1】
[一日毎] [武勇]、[武器]
標準アクション 遠隔・武器(25/50マス)
目標：クリーチャー1体
攻撃：+11 対AC
ヒット：3d12+6 ダメージ(クリティカル時 36+1d6)。遭遇終了時まで、使用者の味方全員は目標に対するダメージロールに+1 のパワー・ボーナスを得る。

【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。

【インスパイアリング・ワード / 鼓舞の言葉 ウォーロード/クラス特徴】
[遭遇毎](特殊) [武勇]、[回復]
特殊：このパワーは 1 遭遇につき 2 回使用できるが、1 ラウンドには 1 回しか使用できない。
マイナー・アクション 近接範囲・爆発 5 マス
目標：使用者または爆発範囲内の味方 1 体
効果：目標は 1 回分の回復力を消費でき、それにより通常よりも 1d6 ポイント多くヒット・ポイントを回復できる。

【フラッシュ of インサイト/刹那の見切り ウォーロード/汎用 2】
[遭遇毎] [武勇]
フリー・アクション 近接・武器(ガントレット;1マス)
目標：使用者がヒットを与えた敵
効果：使用者は目標を伏せ状態にするか、1 マスだけ押しやる。