

名前

クラス／種族

能力値

筋力：+4

敏捷力：+3

耐久力：+3

知力：-1

判断力：-1

魅力：-1

16

AC

+3

イニシアチブ

8

移動力

HP

/ 55

技能

〈運動〉+7

〈隠密〉+6

〈知覚〉+2

〈生存〉+2

筋力：+7

敏捷力：+3

耐久力：+6

知力：-1

判断力：-1

魅力：-1

装備品

【高速移動】

君の移動速度は、重装鎧を着用していない限り2マス増加する。(反映済)

グレートアックス

判定：1d20+7 射程：1マス
ダメージ：1d12+4

君は2回の**近接攻撃**を行なう。
それぞれの攻撃の間に、移動を行ってもよい。

グレートアックス：狂乱

判定：1d20+7 射程：1マス
ダメージ：1d12+4

君は1回の**近接攻撃**を行なう。この攻撃は君が**激怒**中にのみ行える。

離脱

君が**離脱**アクションを取ると、そのターンにおける君の残りの移動は**機会攻撃**を誘発しなくなる。(『機会攻撃』を参照。)

捨て身の攻撃

君は防御をかなぐり捨てて捨て身の攻撃を打ちこむことが可能になる。君は自分のターンに最初の攻撃を行なう際、“**捨て身の攻撃**”を宣言できる。そうすれば、君はそのターンの間じゅう近接攻撃ロールに**有利**を得るかわり、君の次のターンの開始時まで君に対する攻撃ロールにも**有利**が付く。

機会攻撃

判定：1d20+7 ダメージ：1d12+4

敵対的なクリーチャーが**離脱**を行なうことなく移動して君の間合いを離れようとした時、君は**リアクション**を使ってそのクリーチャーに1回の**近接攻撃**を行なうことができる。

激怒

持続時間：10ラウンド

君は自分のターンに“**激怒**“に入ることができる。激怒中、君は[殴打]、[刺突]、[斬撃]ダメージに対して抵抗を得て、近接攻撃のダメージ・ロールに**+2**のボーナスを得る。