

PC名:

クラス: センチネル/ブレード・ダンサー Lv: 12
種族: ミノタウロス 性別: 年齢:

ヒットポイント / 回復力

Table with columns: 最大HP, 重傷値, 回復力値, 回復回数 (1-8), and a row for Damage (ダメージ).

移動速度

Table with columns: 通常 (6マス), 疾走 (8マス), 基本, 防具, アイテム, その他.

イニシアチブ

Table with columns: 合計, 【敏】, Lv補正, 特技, その他.

防御値

Table with columns: AC, 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 鎧, 盾, 強化, その他.

能力値

Table with columns: 筋力, 耐久力, 敏捷力, 知力, 判断力, 魅力, and their respective bonuses.

Table for 頑健 (Resilient) with columns: 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.

Table for 反応 (Reaction) with columns: 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 強化, 盾, その他, その他.

Table for 意志 (Will) with columns: 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.

アクションポイント

Table with columns: 0, 1, 2, 3, 4.

近接基礎攻撃

Table with columns: 武器, 間合い, 命中修正, ダメージ, その他.

遠隔基礎攻撃

Table with columns: 武器, 射程, 命中修正, ダメージ, その他.

パワーリスト

Table with columns: 名称, 習得, アクション, 回数.

技能

Table with columns: 技能名, ボーナス, 能力判定値, 習得, 防具, 種族, その他.

特技リスト

《スタッフ練達》《スタッフ熟練》《荒野の戦士》《抜け目ない狩猟者》《傷口の穢れ》《無双の意思》《双頭スタッフ訓練》《突撃迎撃》

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、エルフ語 技能ボーナス: 自然、知覚+2
みなぎる体力: 回復力回数が1回多い
凶暴性: HPが0以下に減少した際、即応・割込で1回の近接基礎攻撃が行える突撃中の機会攻撃に対してAC+2種族ボーナス

基本クラスの特徴

役割: 指揮役 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、ライト・シールド

武器習熟 単純近接、単純遠隔
武器装具: スタッフ、トーテム
クラス技能: 運動、看破、交渉、持久力、自然、知覚、治療、魔法学、歴史動物の相棒: ペアを得る
スタッフの武器ダメージ・ダイスはd12になる
AP使用時アクションを得る代わりに、主武器副武器で1回づつ近接基礎攻撃
上記の攻撃のダメージ・ロールには[判断]修正に等しいボーナス
2つの近接武器を使い近接攻撃を2回以上ヒットさせたら次ターン開始までAC,反応+2

装備品

Table with columns: 2600, 520, 1800, 250, 15, 2,570, 30. Items: 武器: クォーター・スタッフ+3、ジャヴェリン+3, 防具: マジック・ハイド+3, 腕, 脚, 手, 頭, 首: アミュレット・オブ・プロテクション+3, 指輪, 腰, 装具, その他.

特殊な処理をする特技:

- 《1.スタッフ練達》遠隔、遠隔範囲攻撃時機会攻撃を誘発しない、近接[武器]攻撃の間合いに+1
- 《2.スタッフ熟練》
- 《4.荒野の戦士》1 遭遇に 1 回狩人の獲物が使用できる、次の君のターン終了まで続く
- 《6.抜け目ない狩猟者》君以外の誰とも隣接していない敵に対し戦術的優位を得る
- 《8.傷口の穢れ》近接[武器]攻撃がヒットした敵は、君の次のターン終了までHPを回復することが出来ない
- 《10.無双の意思》ターン開始時に幻惑状態のセーブが行える
- 《11.双頭スタッフ訓練》スタッフと双頭武器(防御、準両手、副武器)
- 《12.突撃攻撃》突撃攻撃を受ける度機会アクションで近接基礎攻撃

■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(クォーター・スタッフ)
[無限回]◆[武器]
標準アクション 近接・武器(2マス)
目標:クリーチャー1体
攻撃:+18 対 AC
ヒット:1d12+10 ダメージ(クリティカル時 22+3d6 ダメージ)

ダイナミック・アソルト / 育む者の打撃 ドルイド/攻撃 1

[無限回]◆[原始],[武器]
標準アクション 近接・武器(2マス)
目標:クリーチャー1体
攻撃:+19 対 AC
ヒット:1d12+11 ダメージ(クリティカル時 23+3d6 ダメージ)
効果:使用者から 5 マス以内の味方一人は 2 点の一時的 hp を得る。

■■ヒーリング・ワード / 癒しの言葉 ドルイド/汎用

[遭遇毎](特殊)◆[回復]
マイナー・アクション 近接範囲・爆発 10 マス
目標:使用者または爆発範囲内の味方 1 人
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 3d6 ポイント多くヒット・ポイントを回復できる。
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。

■■■コンバインド・アタック / 連携攻撃 ドルイド/攻撃

[遭遇毎]◆[原始],[武器]
標準アクション 近接・武器(2マス)
目標:クリーチャー1体
攻撃:+19 対 AC
ヒット:1d12+11 ダメージ(クリティカル時 23+3d6 ダメージ)
効果:使用者の動物の相棒は 1 回のフリー・アクションとして“自身の移動速度までの移動”後に、自分のアニマル・アタックを使用できる。

■ゴーリング・チャージ 種族/攻撃

[遭遇毎]◆
標準アクション 近接・1
効果:突撃を行い近接基礎攻撃に代わりに以下の攻撃を行う
目標:クリーチャー1体
攻撃:+17 対 AC
ヒット:2d6+5 ダメージ(クリティカル時 17 ダメージ)目標は伏せになる

■クロスボディ・パリィ 伝説の道/攻撃

[遭遇毎]◆[武勇],[武器]
標準アクション 近接・武器(2マス)
トリガー:敵が使用者に近接攻撃を行う
必要条件:2つの武器を使用していなければならない
目標:トリガーを発生させた敵
攻撃:+18 対 AC(主武器と副武器で1回ずつ、計2回攻撃)
ヒット:1回の攻撃ごとに1d12+5(クリット17+3d6)両方の攻撃がヒットしたならば目標は使用者の次のターン終了時まで弱体化状態となる

■シャレリィ ドルイド/攻撃 1

[一日毎]◆[原始],[力場]
マイナー・アクション 近接 1
目標:スタッフ類、ハンマー類、メイス類のいずれかである武器一つ
効果:1 ラウンドに 1 回、目標を用いた[武器]攻撃がヒットしたとき、その攻撃の目標は更に 2[力場]ダメージを受け、伏せ状態になる。この利益は遭遇の終了時まで持続する。

■ライフ・ブラッド・ハーヴェスト ドルイド/攻撃 5

[一日毎]◆[原始],[力場],[回復]
マイナー・アクション 近接・武器(2マス)
攻撃:+18 対 AC
ヒット:3d12+11 ダメージ(クリティカル時 47+3d6 ダメージ)

ミス:半減ダメージ

効果:目標から 5 マス以内の味方 1 人は回復力を 1 回消費したかのようにヒット・ポイントを回復する。

■サモン・ストーキング・パンサー ドルイド/攻撃 5

[一日毎]◆[原始],[召喚],[装具]
標準アクション 遠隔 5
効果:射程内の何も占められていないマスに、中型サイズのパンサーを召喚する。パンサーは移動速度 7 を有する。パンサーを召喚したターンにおいてパワーの一部として、命令を与えることができる。
標準アクション:パンサーは 3 マスシフトを行った後に、近接 1; 目標はクリーチャー 1 体; +16 対反応; 1d10+9(クリット 19+3d6)
本能的行動:一つも命令を与えて居なかったら、パンサーは 2 マス以内に他のクリーチャーが居ない敵の中で最も近い敵に対して突撃。上記攻撃を近接基礎攻撃として扱う(シフトは行わない)。突撃を行えない場合、隣接敵を攻撃する。それも出来ない場合、敵に隣接する一まで移動速度分移動を行う。

■ヴァーダント・バウンティ ドルイド/汎用 2

[遭遇毎]◆[原始],[区域]
マイナー・アクション 遠隔範囲 爆発 2 10 マス以内
効果:使用者の次のターン終了まで、“重度に隠蔽”され、使用者及び味方全員は、区域内に居る限り(隠密)判定+5 ボーナスを得る、区域を作成する。

■タイムリィ・ドッジ 軽業/汎用 6

[遭遇毎]
即応・割込 使用者
トリガー:敵が使用者を攻撃の目標にした
効果:使用者の自分の移動速度の半分までシフトを行う。使用者がトリガーとなった攻撃の射程外に移動したら、トリガーを発生させた敵はその攻撃の新たな目標を選ぶことができる。

■ファイワイルド・ソウジョーン ドルイド/汎用 10

[遭遇毎]◆[原始],[瞬間移動]
移動アクション 使用者
効果:使用者はファイワイルドの安全な場所へ瞬間移動する。底力及びワイルド・シェイプ以外のアクションは行えない。使用者は次の自分のターン終了時に元の場所から 10 マス以内の何ものにも占められていないマスに戻ってくる。1 回の移動アクションを費やすことで次の自分のターン終了時よりも前に戻ってくることも出来る。

■ミスリーディング・ブレードワーク 伝説の道/汎用

[一日毎]◆[武勇],[武器]
移動アクション 使用者
必要条件:2つの武器を使用していなければならない
目標:使用者は 0 マスシフトする。シフト間に隣接したすべての敵は、使用者の次のターン開始時まで、攻撃ロール-2 ペナ、味方すべてに戦術的優位を与える

動物の相棒

- 君と相棒の距離が 20 マス以内の時、テレパシーで意思疎通できる。視線や効果線は必要ないが、相棒の知能は通常の動物並みである。
- 動物の相棒は君と回復力を共有する。何らかの効果で君の相棒を回復力を消費させる場合、君の回復力がその分だけ減る。君が底力を使用した際、相棒も君の回復力値に等しい hp を回復する。小休憩の終了時に動物の相棒の hp は全て回復する。
- 君が相棒の hp が 0 になった時点で、魔力が途絶え、相棒は消え失せる。相棒を呼び戻すには次の 2 通りの方法がある。
-マイナー・アクション:マイナー・アクションと回復回数を 1 回費やして、君から最も近い空いたマスに相棒を出現させる。この際の相棒の現在 hp は君の回復力値に等しい。
- 相棒のアクション:相棒が 20 マス以内にいるとき、そのアクションは君によって制御される。君が特定のアクションを使うことによって、相棒にアクションを行わせることができる
- 標準アクション:相棒に標準アクションを行わせるには、君は標準アクションを費やして命令する必要がある。
- 移動アクション:君が 1 回の移動アクションを消費するたび、相棒も 1 回の移動アクションを行える。君は移動アクションを費やして、移動を命令することもできる。
- マイナー・アクション:相棒に標準アクションを行わせるには、君は標準アクションを費やして命令する必要がある。
- フリー・アクション:相棒は命令無しでもフリー・アクションを行える。
- トリガー型アクション:動物の相棒が行えるいずれかのトリガー型アクションをトリガーが発生した場合、君が同じアクションを費やして命令しない限り、相棒はそのアクションを行えない。
- 相棒の独立行動:君が相棒に命令できないとき(気絶や、距離 21 マス以上)、相棒は独立行動できる。独立行動中には 1 ターンに 1 行動のみしか行えない。機会アクションは行えるが、即応アクションは行えない。

動物の相棒・ベア

中型・自然・野獣
HP:40
AC25; 頑健 28, 反応 23, 意志 28
移動速度:6
イニシアチブ:君と同一
<知覚>+21
夜目
●ガーディアン・コンパニオン◆オーラ 1
このオーラ内の味方はすべての防御値に+2 パワーボーナス
M アニマル・アタック/動物の攻撃(標準:無限回)
近接・1 マス; +17 対 AC; 1d12+8 ダメージ(クリティカル時 20 ダメージ)。
能力値:筋 20(+11), 敏 12(+7), 判 16(+9), 耐 17(+9), 知 2(+2), 魅 6(+4)