

PC名:

クラス: スレイヤー/ミシック・スレイヤー

Lv: 12

種族: ヒューマン

性別:

年齢:

ヒットポイント / 回復力

Table with columns for HP, damage, recovery, and hit points. Includes sub-table for damage.

移動速度

Table for movement speed: 通常 7マス, 疾走 9マス. Includes sub-table for equipment effects.

イニシアチブ

Table for initiative: 合計 [敏] Lv補正 特技 その他

防御値

Table for defense: AC 28, 10+Lv/2 16, 種族, クラス, 特技, 鎧, 盾, 強化, その他

能力値

Table for ability scores: 筋力 22, 耐久力 11, 敏捷力 18, 知力 9, 判断力 14, 魅力 11

Table for ability scores: 頑健 28, 10+Lv/2 16, 種族, クラス, 特技, 強化, その他

Table for ability scores: 反応 24, 10+Lv/2 16, 種族, クラス, 特技, 強化, 盾, その他

Table for ability scores: 意志 22, 10+Lv/2 16, 種族, クラス, 特技, 強化, その他

アクションポイント

Table for action points: 0, 1, 2, 3, 4

技能

Table for skills: 威圧, 運動, 隠密, 軽業, 看破, 交渉, 持久力, 事情通, 自然, 宗教, 知覚, 地下探検, 治療, 盗賊, はったり, 魔法学, 歴史, 知覚

近接基礎攻撃

Table for close combat: 武器 ハルバード, 間合い 2, 命中修正 +20, ダメージ 1d10+19, その他 気印+3

遠隔基礎攻撃

Table for ranged combat: 武器 ロングボウ, 射程 20/40, 命中修正 +18, ダメージ 1d10+17, その他 気印+3

パワースキリスト

Table for powers: バトル・ラス(構え), デュエリスツ・アソールト(構え), パーサーカーズ・チャージ(構え), ヒロイック・エフォート, パワー・ストライク, ストーン・フィスト・フラリー・オブ・プロウズ, マイナー・リサージャンス, タイムリイ・ドッチ, ファイターズ・グリット, リーピング・アックス

特技リスト

Table for special abilities: 武芸百般, 強打, 抜け目ない狩獵者, 傷口の穢れ, 突撃迎撃, 嵐の鷹の復讐, 門派の弟子, 流れの如く, イニシアチブ強化

種族的特徴

サイズ: 中型 移動速度: 8マス 視覚: 言語: 共通語, エルフ語 技能ボーナス:

基本クラスの特徴

役割: 撃破役 パワー源: 武勇 防御値ボーナス: 頑健+2 防具習熟: クロース, レザー, ハイド, チェイン, スケイル...

装備品

Table for equipment: 武器: マジック・キ・フォーカス+3, ハルバードx4, ロングボウx4 防具: マジック・スケイル+3...

特殊な処理をする特技:

- 1.武芸百般 1回のマイナー・アクションで、武器を1つ鞘に納めたあと、武器を1つ抜くことができる
- 1.強打 近接攻撃時、攻撃ロール-2を受けるかわり、ヒットしたダメージロール+6
- 2.抜け目ない狩獵者 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
- 4.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
- 6.突撃迎撃 突撃攻撃を受ける度機会アクションで近接基礎攻撃
- 8.嵐の鷹の復讐 敵の攻撃によって、HPが0以下になったら、その敵は20[雷鳴]ダメ0次を受ける。
- 10.門派の弟子
- 11.流れの如く
- 12.イニシアチブ強化

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。

近接基礎攻撃

[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:+20対AC

ヒット:1d10+19ダメージ(クリティカル時 29+3d6ダメージ)

遠隔基礎攻撃

[無限回] [武器]

標準アクション 近接・武器(20/40マス)

目標:クリーチャー1体

攻撃:+18対AC

ヒット:1d10+17ダメージ(クリティカル時 27+3d6ダメージ)

バトル・ラス

ファイター/汎用

[無限回] [構え]、[武勇]

マイナー・アクション 使用者

効果:使用者は武器を用いた基礎攻撃のダメージロール+3パワーボーナス

デュエリスツ・アソールト

ファイター/汎用

[無限回] [構え]、[武勇]

マイナー・アクション 使用者

効果:攻撃の目標が他のクリーチャー(使用者を除く)と隣接していない時には、その目標に対して行う基礎攻撃の近接[武器]ダメージロール+6パワーボーナス

バーサーカーズ・チャージ

ファイター/汎用

[無限回] [構え]、[武勇]

マイナー・アクション 使用者

効果:使用者は突撃の際に移動速度+2パワーボーナスを得、突撃時の攻撃ロール+2パワーボーナス

パワー・ストライク

ファイター/攻撃

[遭遇毎] [武器]、[武勇]

アクション不要 特殊

トリガー:使用者が武器を使用した近接基礎攻撃を1体の敵にヒットさせる

効果:その敵はトリガーとなった攻撃から1Wの追加ダメージを受ける。

ヒロイック・エフォート

種族/汎用

[遭遇毎]

アクション不要 使用者

トリガー:使用者は1回の攻撃ロールをミスするか、1回のセーブに失敗する。

効果:使用者はトリガーとなった攻撃ロールか、セーブに+4種族ボーナスを得る。

ストーン・フィスト・フラリー・オブ・ブロウス

モンク/クラス特徴

[遭遇毎] [サイオニック]

アクション不要 近接・1

トリガー:使用者が自分のターン中に攻撃をヒットさせる

目標:クリーチャー1体あるいは2体

効果:目標は9ダメージを受ける。目標がトリガーとなった攻撃の目標ではないのならば、さらに+4

マイナー・リサージャンス

ファイター/汎用2

[遭遇毎] [武勇]

マイナー・アクション 使用者

必要条件:使用者が重傷であること

効果:10の一時的HPを得る

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。

ファイターズ・グリット

ファイター/汎用10

[遭遇毎] [武勇]

マイナー・アクション 使用者

効果:使用者は次の自分のターン終了時まで、動けない状態、減速状態、幻惑状態、弱体化状態の効果は無視する。

リーピング・アックス

伝説の道/汎用12

[遭遇毎] [武勇]

フリー・アクション 近接・武器

トリガー:使用者がアックスを使用した近接攻撃をミスする。

目標:使用者がミスした敵1体

効果:目標は使用者の[筋力]修正値に等しいダメージを受ける。