

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: 最大HP, 重傷値, 回復力値, 回復回数, and 1-8 hit points.

移動速度

Table with columns: 通常, 疾走, 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 values and bonuses.

Table with columns: 28, 頑健, 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 with columns: 24, 反応, 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 with columns: 22, 意志, 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.

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.

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.

パワースキリスト

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

特技リスト

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 with columns: 2600, 520, 1800, 250, 15, 2,570, 30 所持金: and equipment items like マジック・キ・フォーカス+3, ハルバードx4, etc.

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
- 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、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。

ヒーリック・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。