

名前

クラス／種族

能力値

筋力：+4

敏捷力：+2

耐久力：+3

知力：-1

判断力：+1

魅力：+0

18

AC

+2

イニシアチブ

6

移動力

HP

/ 49

技能

〈運動〉+7

〈軽業〉+5

〈生存〉+4

〈知覚〉+4

セーヴィングスロー

筋力：+7

敏捷力：+2

耐久力：+6

知力：-1

判断力：+1

魅力：+0

装備品

【クリティカル率上昇】

君の攻撃はダイスの目が 19 ～ 20 でクリティカル・ヒットになる

ロングソード

アクション

判定：1d20+7 射程：1マス
ダメージ：1d8+6

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

怒濤のアクション

○

君は短時間だけ通常の限界を超えて活動できる。君は自分のターンにおいて、通常の**アクション**に加えて、さらに追加で1回の**アクション**を行なえる。

離脱

アクション

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。）

底力

ボーナスアクション ○

君は持久力の泉を有しており、危機を逃れるために泉から力をくみあげることができる。すなわち、君は君自身のターンに、1回のボーナス・アクションを用いて、**1d10+5**のヒット・ポイントを回復できる。

機会攻撃

リアクション

判定：1d20+7 ダメージ：1d8+6

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。