

名 前

クラス
／種族

ファイター（両手剣）／

能力値

筋 力： +4

敏捷力： +2

耐久力： +3

知 力： -1

判断力： +1

魅 力： +0

16

+2

6

AC

イニシアチブ

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。

【両手武器戦闘】

君が近接攻撃のダメージ・ダイスで1か2の目を出したなら、君はその1や2が出たダイスを再ロールできる。

そうした場合、必ず再ロールの結果を使用すること。

グレートソード

アクション

判定：1d20+7 射程：1マス
ダメージ：2d6+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：2d6+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。