名　前

クラス／種族　**モンク**　／

能力値

筋　力：	+0
敏捷力：	+4
耐久力：	+2
知　力：	+1
判断力：	+3
魅　力：	-1

AC	イニシアチブ	移動力
17	+4	8

HP

／ 38

技　能

〈隠　密〉+7
〈軽　業〉+7
〈知　覚〉+6
〈生　存〉+6

セーヴィングスロー

筋　力：	+3
敏捷力：	+7
耐久力：	+2
知　力：	+1
判断力：	+3
魅　力：	−1

装備品

【運足法】
君の移動速度は、鎧を着用しておらず盾を使用していない限り2マス増加する。（反映済）

素手打撃　アクション

判定：1d20+7　射程：1マス
ダメージ：1d6+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。

武術　ボーナスアクション

判定：1d20+7　射程：1マス
ダメージ：1d6+4

君は1回の**近接攻撃**を行なう。

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。）

機会攻撃　リアクション

判定：1d20+7　ダメージ：1d6+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。

気　○○○○○

連打　ボーナスアクション

判定：1d20+7　射程：1マス
ダメージ：1d6+4
素手打撃を行なった直後に使用可能。君は気ポイントを1点消費して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。

朦朧撃　アクション

君は、他のクリーチャーに**近接攻撃**をヒットさせた時に気ポイントを1点消費することで**朦朧撃**を使える。目標は**【耐久力】セーヴ**を行なわねばならず、失敗すると君の次のターンの終了時まで朦朧状態になる。