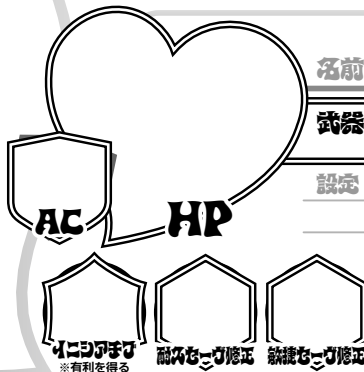




名前

武器

設定

AC

HP

イニシアチブ
※有利を得る

耐久
修正

敏捷
修正

筋力

敏捷力

耐久力

知力

判断力

魅力

特徴

●怒涛のアクション (p.101)

君のターン中に使用。君はこのターン、追加で1回アクションを行なう。
ゲーム中に1回使用可能。

●特技B

特技A

特技B

特技C

アクション

●連続攻撃 2回の「近接攻撃」を行う。二刀流なら、「その後、1ターンに1回だけ、もう1回「近接攻撃」を行うことができる。」(p.102)

●近接攻撃 攻撃ロール：d20+6 (出目が19~20でクリティカル・ヒット)
ヒット：ダメージ・ロール (d + [])。
効果：

ボース・アクション

●底力 君は1d10+5のHPを回復する。ゲーム中に2回まで使用できる。(p.102)