

イニシアチブ **アクション・ポイント** **パワー・ポイント** **防御値** **移動速度** **感覚**

+12	現在値	現在値 / 0	AC 31	頑健 28	反応 25	意志 22	5 マス	受動(看破) 16	受動(知覚) 18
-----	-----	---------	-------	-------	-------	-------	------	-----------	-----------

ヒット・ポイント

最大hp 101	重傷値 50	回復力値 26	回復力使用回数/日 15	回復力使用回数現在値	底力 1回/遭遇	使用済み <input type="checkbox"/>	死亡セーヴィング・スロー失敗回数 <input type="checkbox"/>
----------	--------	---------	--------------	------------	----------	-------------------------------	---

hp現在値	セーブへの修正
一時的hp	現在の状態

命判・ダメージ早見表

武器・パワー名	アクション	範囲	射程	攻撃	対象	ダメージ・効果・詳細
ヒディアス・ウェポン・グラッグハンマー+3	標準	-	-	【筋】 +19	AC	1d10+9/暴虐2、両用/クリティカル時+3d6
突撃時	標準	-	-	【筋】 +20	AC	1d10+1d6+9/両用/クリティカル時+3d6
ディフェンダー・オーラ	マイナー	オーラ1			-	このオーラ内の敵は、オーラを起動している者を含まない攻撃をすると攻撃ロールに-2のペナルティを受ける
バトル・ガーディアン	機会	近接	1	【筋】 +19	AC	ディフェンダー・オーラ内にいる敵が(1)シフトをする(2)オーラを起動している者を含まない攻撃をすると、その敵に対して近接基礎攻撃を1回行う。その攻撃がミスしても5点のダメージを与える
クローヴィング・アソルト	標準	近接	1	【筋】	-	構えが終了するまでの間、近接基礎攻撃をヒットさせるたびに、使用者に隣接している敵の内この攻撃の目標を除いた1体の敵は5点のダメージを受ける
ディフェンド・ザ・ライン	標準	近接	1	【筋】	-	構えが終了するまでの間、近接基礎攻撃をヒットさせるたびに、その敵は使用者の次のターンの終了時まで減速状態になる
ボイズド・アソルト	標準	近接	1	【筋】	-	構えが終了するまでの間、基礎攻撃の攻撃ロールに+1ボーナス
ゴーリング・チャージ	標準	近接	1	【筋】 +20	AC	ヒット: 2d6+5ダメージ、目標は伏せ状態になる
パワー・ストライク	フリー	近接	-		-	攻撃が命中した時、武器を用いた攻撃ならダメージロールに+1d10
パワー・ストライク	フリー	近接	-		-	攻撃が命中した時、武器を用いた攻撃ならダメージロールに+1d10
パワー・ストライク	フリー	近接	-		-	攻撃が命中した時、武器を用いた攻撃ならダメージロールに+1d10
釘付けの鉄槌					-	パワー・ストライクを使用した目標は動けない状態になる。この状態は君の次のターンの終了かその目標に隣接しなくなるまで継続する。君はその目標に対して戦術的優位を得る
グラウアリング・スレッド [遭]	マイナー	近接範囲	爆発2		-	使用者の次のターンの終了時まで全ての敵は使用者を除く全てのクローチャーに対する攻撃ロールに-5ペナルティ
ドントレス・エンデュランス [遭]	Act不要	近接範囲	爆発3		-	トリガー: 使用者がセーヴィング・スローを行い、その結果が気に入らない 効果: そのセーヴィングスローを再ロールする
シールド・ブロック [遭]	即応・割込	近接	1		-	トリガー: 攻撃が使用者が使用者に隣接する味方1体にヒットまたはミスし、ダメージを与える 効果: 目標に対して与えられるダメージが2d10+5減少する
フィアサム・スレッド [遭]	マイナー	近接範囲	爆発3		-	目標: 爆発内の敵全て 効果: 全ての目標は戦術的優位を与える この戦術的優位は(1)その目標自身が使用者に対して攻撃するか(2)使用者の次のターンの終了したら、終了する
ブラジエンング・カウンターストライク [遭]	即応・対応				-	トリガー: 敵が、使用者に対する近接攻撃をミスする 効果: 攻撃ロールに+2ボーナスを得る。このボーナスは使用者の次のターンの終了時まで持続する

装備品/装備品の効果・パワー

魔法の装備	特性	パワー(区分 アクション/範囲/射程/パワー内容)
武器 Lv13 ヒディアス・ウェポン・グラッグハンマー+3	〈威圧〉判定に+3のアイテムボーナスを得る	フリー/近接範囲/爆発2/トリガー: 敵1体のhpを0まで減少させる 効果: 範囲内にいる全ての敵に攻撃を行う。 [-1日毎] a20+12対「意志」 ヒット: 目標は攻撃ロールに-2ペナルティ、更に使用者に隣接するマスで自分のターンを終了すると <input type="checkbox"/>
武器 Lv13 突撃時		
防具 Lv12 ドワーヴン・ギス・プレート・アーマー+3	〈持久力〉判定に+3のアイテム・ボーナスを得る。	[-1日毎] フリー///使用者はあたくも回復力を1回ぶん消費したかのようにヒット・ポイントを回復する。 <input type="checkbox"/>
脚部 Lv2 タスク・シールド	突撃時、次の自分のターンの終了時まで全ての防御値に+4ボーナスを得る	
脚部 Lv2 アクロバット・ブーツ	軽業判定に+1アイテムボーナス	【無制限】マイナー///伏せ状態から立ち上がる
脚部 Lv10 ストライク・ボックス	機会攻撃に+1アイテムボーナス	【遭遇毎】 即応・対応///使用者に隣接する敵が使用者に攻撃をヒットさせた場合に使用する。その敵に対して1回の近接基礎攻撃を行う
頭部 Lv6 ホード・ヘルム	使用者の突撃による攻撃に+1d6追加ダメージ(適用済)	
部 Lv11 アミュレット・オヴ・プロテクション+3		
指輪 Lv4		
指輪 Lv4 ヴァイパー・ベルト	毒に対する抵抗5を得る	【遭遇毎】 Act不要///継続的[毒]ダメージに対するセーヴィング・スローに+2ボーナスを得る
装具 Lv		
その他 Lv		