



**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**

+14	現在値	現在値	AG	頑健	反応	意志	5	マス	17	17
	/	0	29	28	26	22				

**ヒット・ポイント**

最大hp	重傷値	回復力値	回復力使用回数/日						
95	47	23	12	回復力使用回数現在値	底力 1回/遭遇	使用済み	死亡セーヴィング・スロー失敗回数	[ ]	[ ]

hp現在値	セーブへの修正
	特技ボーナス+2、勇猛なるスレイヤーで更にボーナス+1
一時的hp	毒への抵抗5
	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
基礎攻撃	サンダーゴッド・エクスキュージョン・アックス+3	標準	-	[筋] +19	-	1d12+17/暴虐2、高クリティカル/クリティカル時+3d6[雷鳴]+2d12
	突撃時	標準	-	[筋] +20	-	1d12+1d6+1d6+19/暴虐2、高クリティカル/クリティカル時+3d12[雷鳴]+2d12
基礎防御	バーサーカーズ・チャージ	マイナー	近接	-	-	構えが終了するまでの間、突撃の移動に+2、突撃の攻撃ロールに+2
	バトル・ラス	マイナー	近接	-	-	構えが終了するまでの間、武器を用いた基礎攻撃のダメージロールに+2
	デュエリスツ・アソールト	マイナー	近接	-	-	構えが終了するまでの間、攻撃目標が他のクリーチャー(使用者は除く)に隣接していない時、その目標への武器ダメージロールに+6
遭遇時	フューリアス・アソールト	Act不要	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+1d12
	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+1d12
	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+1d12
	パワー・ストライク	フリー	遠*	-	-	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+1d12
一日戦					-	打倒しの斧: パワー・ストライクを使用した時、目標を伏せ状態にできる
					-	
					-	
					-	
汎用	シングル・アウト [遭]	マイナー	遠隔5	敵1体	-	使用者の次のターンの終了時まで、使用者に対して戦術的優位を与える
	イグノア・ウィークネス [遭]	Act不要	-	使用者	-	トリガー: セーブ終了させる効果で'動けない'、'減速'、'弱体化'いずれかの状態で自分のターンを開始した時 効果: +5のボーナスを得て、1回のセーブを行う
	クリアヘッテッド [遭]	Act不要	-	使用者	-	トリガー: セーブ終了させる効果で'幻惑'、'支配'、'朦朧'いずれかの状態で自分のターンを開始した時 効果: +5のボーナスを得て、1回のセーブを行う
	リーピング・アックス [遭]	フリー	近接	敵1体	-	トリガー: 近接攻撃をミスする 効果: 目標は5点のダメージを受ける

**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 サンダーゴッド・エクスキュージョン・アックス+3	使用者の突撃による攻撃に+1d6[雷鳴]ダメージを与える(適用済)	
武器 Lv13 突撃時		
防具 Lv11 マジック・ギス・プレートアーマー+3		
脚部 Lv2 ブレイザーズ・オブ・マイティ・ストライキング	使用者の近接基礎攻撃でのダメージロールに+2	
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] ///伏せ状態から立ち上がる
手手 Lv10 ストライク・バックス	機会攻撃に+1アイテムボーナス	[遭遇時] 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 ホンド・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)	
指輪 Lv12 レッサー・バッジ・オブ・バーサーカー	突撃を行う際、突撃の移動によって誘発した機会攻撃に対して、全ての防御値に+4ボーナスを得る	
指輪 Lv4 ヴァイパー・ベルト	毒に対する抵抗5を得る	[遭遇時] 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 Lv5 バック・オブ・ホールディング	最大200ポンド(91kg)までのものを入れることができる。アイテムを1つ取り出すにはマイナーアクションが必要である	