

# エルフ・モンク

名前: \_\_\_\_\_ 性別: \_\_\_\_\_

君は強い感情を封じ、僧院の門を叩いて沈黙の中でモンクとして研鑽を積んだエルフである。今の君は心に燃える炎を封じることなく共に歩んでいる。拳が敵を捉えた一瞬に、それを叩きつけるのだ。

ヒット・ポイント:25 \_\_\_\_\_

重傷:12 回復力値:6 1日の回復力使用回数:8

イニシアチブ:+4 \_\_\_\_\_ アクション・ポイント: \_\_\_\_\_

## 防御値

AC 頑健 反応 意思

16 13 15 14

## 攻撃

近接基礎攻撃:+4(モンクの素手攻撃) ダメージ:1d8+1

遠隔基礎攻撃:+7(シュリケン) ダメージ:1d4+4

## 種族的特徴

身長:5フィート6インチ(約167cm) 体重:145ポンド(約65kg)

サイズ:中型 移動速度:7マス 視覚:夜目

言語:共通語、エルフ語 属性:秩序にして善

技能ボーナス:+2(自然)、+2(知覚)(すでに適用済み)

エルフ武器習熟:君はロングボウとショートボウに習熟している。

フェイ起源:君はクリーチャーの祖先に関わる効果に関して起源がフェイであるとみなされる。

集団警戒:君から5マス以内にいるエルフ以外の君の味方すべての(知覚)判定に+1の種族ボーナスを与える。

荒地渡り:君はシフトを行なう際に移動困難な地形を無視できる。

エルヴン・アキュラシイ:君はエルヴン・アキュラシイを遭遇毎パワーとして利用できる。

### エルヴン・アキュラシイ

Elven Accuracy/エルフの正確さ エルフ/種族パワー

君は瞬時に意識を集中し、注意深く敵に狙いを定めて、伝説にうたわれた正確無比なエルフ流の攻撃を放つ。

[遭遇毎]◆

フリー・アクション 使用者

効果:1回の攻撃ロールを再ロールする。2回目の出目の方が悪い結果だったとしても、2回目の結果を適用すること。

## 無限回パワー

### ダンシング・コブラ

Dancing Cobra/踊るコブラ モンク/攻撃/1

君はコブラのようにすりと動いて回避し、敵に攻撃を返す。

[無限回]◆[型]、[サイオニック]、[装具]

攻撃技

標準アクション 近接・接触

目標:クリーチャー1体

攻撃:+4対“反応”

ヒット:1d10+4ダメージ。このターン目標が使用者に機会攻撃を行っていた場合、目標はさらに3ダメージを受ける。

移動技

移動アクション 使用者

効果:使用者の移動速度を+2マスする。



### ドラゴズ・テイル

Dragon's Tail/竜の尾 モンク/攻撃/1

君の手が竜の尾のように振り上げられると、そっと触れただけでも敵に地を舐めさせる力を放つ。

[無限回]◆[型]、[サイオニック]、[装具]

攻撃技

標準アクション 近接・接触

目標:クリーチャー1体

攻撃:+4対“頑健”

ヒット:1d6+4ダメージ。使用者は目標を伏せ状態にする。

移動技

移動アクション 近接・1

目標:味方1人か伏せ状態の敵1体

効果:使用者は目標と位置を入れ替える。

## 遭遇毎パワー

### オープン・ザ・ゲート・オヴ・バトル

Open the Gate of Battle/免掛塔宜しゅう モンク/攻撃/1

君は突然動くも無防備な敵を捉え、攻撃を始める。

[遭遇毎]◆[型]、[サイオニック]、[装具]

攻撃技

標準アクション 近接・接触

目標:クリーチャー1体

攻撃:+4対“反応”

ヒット:2d10+4ダメージ。使用者がこの攻撃をヒットさせた時目標のヒット・ポイントが最大だった場合さらに1d10ダメージ。

移動技

効果:使用者の移動速度は+2マスされる。この移動中、使用者は最初に通り返した敵からの機会攻撃を誘発しない。

## 一日毎パワー

### マスターフル・スパイラル

Masterful Spiral/大いなるらせん モンク/攻撃/1

君が突然構えを取ると、精神力による破壊的な蹴りと殴りが近くの敵へ襲いかかる。

一日毎◆[構え]、[サイオニック]、[装具]、[力場]

標準アクション 近接範囲・爆発2

目標:爆発内の敵すべて

攻撃:+4対“反応”

ヒット:3d8+4の[力場]ダメージ。

ミス:半減ダメージ。

効果:使用者はらせんの構えを取ることができる。構えを終了させるまで、使用者が行なう近接・接触の間合いは1マス延長される。

## クラス特徴

**精神の均衡:**君は“頑健”の防御値に+1のボーナスを得る。

**フラーリィ・オヴ・ブロウズ:**君はセンタード・フラーリィ・オヴ・ブロウズのパワーを使用できる。

**無手の闘士:**君は素手攻撃を行なうさい、モンクの素手攻撃を行なえる。

**無手の護り:**鎧を装備しないかクロス・アーマーを装備し、かつ盾を装備していないとき、君はACに+2のボーナスを得る(すでに適用済み)。

**センタード・フラーリィ・オヴ・ブロウズ**  
Centered Flurry of Blows/央式連打 **モンク/クラス特徴**

繰り出した最初の打撃を追いながら君の拳は残像を残し、敵の位置を有利なほうへとずらす。

**[無限回]◆[サイオニック]**  
フリー・アクション(特殊) 隣接・1  
トリガー:使用者のターンに行なった使用者の攻撃がヒットする  
目標:クリーチャー1体

**効果:**目標は7ダメージを受ける。使用者は目標を使用者に隣接するよう1マス横滑りさせる。目標がトリガーとなった攻撃の目標ではない場合、任意の方向に1マス横滑りさせる。

能力値	判定修正値	能力値	判定修正値
筋力	12 +1	知力	11 +0
耐久力	13 +1	判断力	16 +3
敏捷力	18 +4	魅力	10 +0

## 特技

**《粉碎する暴風の形》:**君がクラブを装備している場合、フラーリィ・オヴ・ブロウズのパワーによるダメージに+2のボーナスを得る(すでに適用済み)。

## 装備

**鎧:**クロス・アーマー

**武器:**クラブ、ジュリケン(10)。君のジュリケンの射程は6/12である。

**標準冒険者キット:**このキットには以下のものが含まれている:背負い袋、携帯用寝具、火打石、ベルト・ポーチ、陽光棒(2)、10日分の保存食、50フィートの麻製ロープ、水袋。

**現金:**82gp

技能(能力値)	訓練済み	判定修正値
〈威圧〉【魅】		+0
〈運動〉【筋】	○	+1
〈隠密〉【敏】		+4
〈軽業〉【敏】	○	+9
〈看破〉【判】		+3
〈交渉〉【魅】		+0
〈持久力〉【耐】		+1
〈事情通〉【魅】		+0
〈自然〉【判】		+5
〈宗教〉【知】	○	+5
〈知覚〉【判】		+5
〈地下探検〉【判】		+3
〈治療〉【判】		+3
〈盗賊〉【敏】	○	+9
〈はったり〉【魅】		+0
〈魔法学〉【知】		+0
〈歴史〉【知】		+0

## 2レベル

2レベルになった時点で、君は以下のものを得る。

**ヒット・ポイント:**30に増加 **重傷値:**15に増加

**治癒力:**7に増加

**レベル修正:**君は偶数レベルになったので、君のレベルの半分を加えるすべての値が増加する。これにより、攻撃ロール、防御値(アーマー・クラスを含む)、イニシアチブ、技能判定修正値が1ずつ増加する。

**特技:《エルフの正確さ》:**エルヴン・アキュラシィのパワーを使用する際、君は新たな攻撃ロールに+2のボーナスを得る。

**グラスプ・ザ・ウィンド**  
Grasp the Wind/風つかみ **モンク/汎用/2**

敵が押し戻そうとする前に、君はくると向きを変え、攻撃の反動を利用して行きたい場所へと跳ぶ。

**[遭遇毎]◆[サイオニック]**  
即応アクション・割込 使用者  
目標:使用者が押しやり、引き寄せ、または横滑りさせられた時  
効果:強制移動効果の代わりに、使用者は移動するはずだったマス目分シフトする。

## 3レベル

3レベルになった時点で、君は以下のものを得る。

**ヒット・ポイント:**35に増加 **重傷値:**17に増加

**治癒力:**8に増加

**エンデュアリング・チャンピオン**  
Enduring Champion/勇者は死なず **モンク/攻撃/3**

君は拳の先に痛みを集中させる。君の打撃で気の乱れは敵へと予先を変える。

**[無限回]◆[型]、[サイオニック]、[装具]**  
**攻撃技**  
標準アクション 近接・接触  
目標:クリーチャー1体  
攻撃:+5対“頑健”  
**ヒット:**2d10+4ダメージ。使用者はセーブ・終了の効果ひとつに対して+3のボーナスを得てセーヴィング・スローを行なえる。使用者のセーブで効果が終了した場合、目標は3ダメージを受ける。

**移動技**  
効果:使用者の移動速度は+2マスされる。この移動中、使用者は攻撃されるたびに使用者の次のターン終了時まで、移動速度が+1マスされる。