

テストキャラ (abalf)

名前はまだない

■ Core 外

Armored Husk (Barbarian Archetype, UC)

BeastTotem (Rage Power, APG)

Reckless Abandon (Rage Power, APG)

■ Combat Arts

Ready の条件は例、たぶんその場で決められるはず

-> 変えられないらしい、Spell の Interrupt とか複雑な事は実質不可っぽい

1:

Ready0(Reach 内に目標がいれば), FullAttack, PowerAttack3(all), Careless Strike-3(最後の Attack 以外), FightRecklessly(AC)-3

Atk +18/+13/+11, Dmg 1d10+18 AC-3

2:

Ready0(Reach 内に目標がいれば), FullAttack, PowerAttack3(all), PowerlessAttack/CarelessAttack-3 (Bite/ 最後の Attack), FightRecklessly(AC)-3, FightDiffensively(AR/ST)3 (補足 : Rage/Haste 想定 , Haste 無い場合には AP3 余る , Rage 無い場合には Bite が無いので使用不可)

Atk +21/+16/+8/+13, Dmg 1d10+18/1d10/1d4 AC-3, AR/ST+3

3:

Ready0(Move して殴れる範囲に目標がいれば), Bounding Assault0, PowerAttack3(all), CarelessAttack-3(最後の Attack), FightRecklessly(AC)-3, FightRecklessly(AR)-3, QuickMove3

Atk +21/+13, 1d10+18, AC/AR-3, Move+15ft.

4:

Ready0(Reach 内に目標がいれば), Whirlwind Attack0, PowerAttack3, FightRecklessly(AC)-3, FightDeffensively(AR)3

Atk +21 1d10+18 AC-3, AR+3

Haste とかで AttackRoutine 変わるので Art めんどい