普段使っている Campaign で使えるマクロの例

1

自分の Token Macro として設置してステートをトグルさせるマクロの例

自 Token を選択し、マクロのスペースを右クリック -> 新規マクロを追加 -> 下のソースを適切に書き換え、コメント部分 (.....(x)) 以外をコピーする

以下は Point-Blank Shot(オンの時には Attack と Damage に +1) の例

```
[h: arrayName = "MiscStates"]
[h: stateName = "PointBlank"] .....(1)

[h: stateArray = getProperty(arrayName)]
[h: curState = getStrProp(stateArray, stateName)]
[h: macroIndex = getMacroButtonIndex()]
[h: curAtkBuf = getProperty("BufAttackShort")] .....(2)
[h: curDmgBuf = getProperty("BufDamageShort")] .....(2)

[h, if(curState == 1), CODE: {
  [curState = 0]
  [color = "color=default"]
  [h: curAtkBuf = curAtkBuf - 1] .....(3)
  [h: curDmgBuf = curDmgBuf - 1] .....(3)
}; {
  [curState = 1]
  [color = "color=white"]
  [h: curAtkBuf = curAtkBuf + 1] .....(4)
  [h: curDmgBuf = curDmgBuf + 1] .....(4)
}]
[h: stateArray = setStrProp(stateArray, stateName, curState)]
[h: setProperty(arrayName, stateArray)]

[h: change = if(curState == 0, "disable", "enable")]
[r, s: "Point Blank is "+change+"d"] .....(5)

[h: setMacroProps(macroIndex, color)]
[h: setProperty("BufAttackShort", curAtkBuf)] .....(6)
[h: setProperty("BufDamageShort", curDmgBuf)] .....(6)
```

以下解説。(1-6)の部分を自分の好きなように書き換える。

- (1) State の名前。カンマとかスペースとかの記号を含まなければ何でも OK
- (2) 変更したいパラメータを拾ってくる。Point Blank Shot の場合、Attack と Damage に +1 したいのでこの二つの Buf の値を変更している。
- (3) State をオフ(グレー色)にした時に変更する値。Point Blank の場合にはオンだと Atk/Dmg 各 +1 なので、オフにする場合には両者を -1 する。
- (4) 同様にオンにした時の値。Atk と Dmg に +1 している。
- (5) トグルさせた時に自分のみに表示されるメッセージ。Point Blank のところを好きな字に変更する。
- (6) 変更させた値を Token に書き戻す。

Property として設定するのは

"BufACShort" (Armor などの Touch には乗らない AC)

"BufTouchACShort" (Deflection などの全てに乗る AC)

"BufAttackShort"

"BufDamageShort"

"BufSaveShort"

"BufSkillShort"

とこれらの Short を Long に変えた変数と

"CONTemporaryMod" などの能力値修正 (Bear's Endurance など、CON を他の 5 つに変えても OK だけど、Atk/Dmg には反映されません)

がいいでしょう。

他の Status も変えられなくは無いです、とりあえず上記のみで用は足りると思います。

やろうと思えば Smite とか用に Ability Modifier や HD を足し込むとかもできます。

例では curAtkBuf などに設定されている変数名は、Attack1 など Token 固有に持っている値と被るとよろしくない事が起こります。別に xxxxxx とか適当な名前でも機能はするので、とにかく被らせないようにしましょう。

2

1 と同様だが、State が Haste や CombatExpertise など予め用意されているものの場合

```
[h: stateName = "CombatExpertise"] .....(1)

[h: curState = getState(stateName)]
[h: macroIndex = getMacroButtonIndex()]
[h, if(curState != 0), CODE: {
  [curState = 0]
  [color = "color=default"]
}; {
  [curState = 1]]
  [color = "color=white"]
}]

[h: change = if(curState == 0, "disable", "enable")]
[r, s: stateName+" is "+change+"d"]

[h: setState(stateName, curState)]
[h: setMacroProps(macroIndex, color)]
```

以下解説

(1) ここのステート名だけ書き換えましょう。用意されている State とは、Token ダブルクリック -> 状態タブに存在するものの事です。

3

特定の Skill を振る

```
[h: skillNum = x]  
[macro("SkillByToken@Lib:General"): json.set("{}", "SkillNum", skillNum, "Token", currentToken())]
```

以下解説

x は以下の通り

- 0: Acrobatics
 - 1: Appraise
 - 2: Bluff
 - 3: Climb
 - 4: Craft
 - 5: Diplomacy
 - 6: Disable Device
 - 7: Disguise
 - 8: Escape Artist
 - 9: Fly
 - 10: Handle Animal
 - 11: Heal
 - 12: Intimidate
 - 13: Knowledge (Arcana)
 - 14: Knowledge (Dungeoneering)
 - 15: Knowledge (Engineering)
 - 16: Knowledge (Geography)
 - 17: Knowledge (History)
 - 18: Knowledge (Local)
 - 19: Knowledge (Nature)
 - 20: Knowledge (Nobility)
 - 21: Knowledge (Planes)
 - 22: Knowledge (Religion)
 - 23: Linguistics
 - 24: Perception
 - 25: Perform
 - 26: Profession
 - 27: Ride
 - 28: Sense Motive
 - 29: Sleight Of Hand
 - 30: Spellcraft
 - 31: Stealth
 - 32: Survival
 - 33: Swim
 - 34: Use Magic Device
-
-

4

Lay on Hands を自分に撃ち、自動回復

```
[h: diceNum = floor(getProperty("HD")/2)]  
[h: dice = diceNum+"d6"]  
Lay on Hands: [r: dice] + [r: diceNum]*2 = [r: Heal = eval(dice) + diceNum*2]<br>  
[h: Heal = 0 - Heal]  
[macro("Damage@Lib:General"): json.set("{ }", "Damage", Heal, "Token", currentToken())]
```

自分では無く選んだ Token1 つを回復させたい時には currentToken() の代わりに getSelected()