

(ハーフリングのローグ[シーフ])

種族: ハーフリング 性別: 年齡:

| 移動速度      |    |           |     |
|-----------|----|-----------|-----|
| 通常<br>6マス |    | 疾走<br>8マス |     |
| 基本        | 防具 | アイテム      | その他 |
| 6         |    |           |     |

| 防御値           |    |    |   |    |     |    |   |   |    |     |
|---------------|----|----|---|----|-----|----|---|---|----|-----|
| 10+Lv/2 能力修正値 |    |    |   | 種族 | クラス | 特技 | 鎧 | 盾 | 強化 | その他 |
| 16            | AC | 10 | 4 |    |     |    | 2 | 0 | 0  |     |

|    |    |         |       |    |     |    |    |     |     |     |
|----|----|---------|-------|----|-----|----|----|-----|-----|-----|
|    |    | 10+Lv/2 | 能力修正値 | 種族 | クラス | 特技 | 強化 | その他 | その他 | その他 |
| 12 | 頑健 | 10      | 2     |    |     |    | 0  |     |     |     |

|    |    | 10+Lv/2 | 能力修正値 | 種族 | クラス | 特技 | 強化 | 盾 | その他 | その他 |
|----|----|---------|-------|----|-----|----|----|---|-----|-----|
| 16 | 反応 | 10      | 4     |    | 2   |    | 0  | 0 |     |     |

|    |    |    |   |  |   |  |   |   |  |  |
|----|----|----|---|--|---|--|---|---|--|--|
| 16 | 反応 | 10 | 4 |  | 2 |  | 0 | 0 |  |  |
|----|----|----|---|--|---|--|---|---|--|--|

|    |    | 10+Lv/2 | 能力修正値 | 種族 | クラス | 特技 | 強化 | その他 | その他 | その他 |
|----|----|---------|-------|----|-----|----|----|-----|-----|-----|
| 13 | 意志 | 10      | 3     |    |     |    | 0  |     |     |     |

|  | アクションポイント |   |   |   |   |
|--|-----------|---|---|---|---|
|  | 0         | 1 | 2 | 3 | 4 |

| 近接基礎攻撃  |     |      |       |     |
|---------|-----|------|-------|-----|
| 武器      | 間合い | 命中修正 | ダメージ  | その他 |
| ショートソード | 1マス | +8   | 1d6+6 |     |

| 遠隔基礎攻撃 |         |      |       |     |
|--------|---------|------|-------|-----|
| 武器     | 射程      | 命中修正 | ダメージ  | その他 |
| ショットボウ | 15/30マス | +6   | 1d8+6 |     |

パワーリスト

| 名称          | 習得  | アクション | 回数  |
|-------------|-----|-------|-----|
| アクロバツツ・トリック | クラス | 移動    | 無限  |
| アンブッシュ・トリック | クラス | 移動    | 無限  |
| セカンド・チャンス   | 種族  | 即応・割込 | 遭遇□ |
| バック・スタブ     | クラス | フリー   | 遭遇□ |

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slight shadow on the right side, suggesting it's resting on a surface.

裝備品

|     |                   |
|-----|-------------------|
| 武器: | ショートソードx2本、ショートボウ |
| 防具: | レザー・アーマー          |
| 腕   |                   |
| 脚   |                   |
| 手   |                   |
| 頭   |                   |
| 首   |                   |
| 指輪  |                   |
| 腰   |                   |

予備装具、他

その他 盗賊道具、アローx30本

標準準険者キット：背負い袋、携帯用寝具、火打ち石、ベルト・ポーチ

陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋

所持金： 9 gp,

特技  
《輕刀劍練達》

サイズ: 小型      移動速度: 6マス      視覚: 通常  
言語: 共通語、他一つ(ゴブリン語)      技能ボーナス: 軽業と盗賊  
剛胆: 恐怖に対するセーブに+5種族。  
機敏な対応: 機会攻撃に対するACに+2種族。  
セカンドチャンス: 同名のパワーを取得。

役割：撃破役    パワー源：武勇    防御値ボーナス：反応+2  
防具習熟：クロス、レザー

武器習熟: ダガー、ショート・ソード、ショートボウ、スリング、ハンド・クロスボウ  
武器装具: なし

クラス技能: 隠密と盗賊、+威圧、運動、軽業、看破、事情通、知覚、地下探検、はったりから4つ

急所攻撃: 1ターンに1回戦術的優位を有する敵に対し+2d6追加ダメージ。

先制攻撃: 遭遇開始時点で一度も行動を取ってない敵に対し戦術優位。

武器の妙技: 近接基礎攻撃の際「敏捷」を判定に用いることができる。

バック・スタブ、ログの裏技: 左記に分類されるパワーを得る。

なし

100

45

25

21

15

91

9

| 特技                                                                                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 《軽刀剣練達》：軽刀剣類での[武器]攻撃ロール+1 特技(計算済)。軽刀剣を用いているとき、自分に対して戦術的優位を与えているクリーチャーに対し、[武器]攻撃でのダメージ・ロール+1。 |

| 種族特徴                                                              |
|-------------------------------------------------------------------|
| 剛胆：[恐怖]に対するセービング・スローに+5 種族ボーナスを得る。<br>機敏な対応：機会攻撃に対して+2 種族ボーナスを得る。 |

| クラス特徴                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 急所攻撃：君が戦術的優位を有する敵 1 体に対して軽刀剣類、ハンド・クロスボウ、ショートボウ、スリング類に属する武器を用いた攻撃をヒットさせたなら、君はその敵に 2d8 の追加ダメージを与える。君がこの追加ダメージを与えられるのは、1 ターンに 1 回だけである。<br>先制攻撃：君は各遭遇の開始時点で、その遭遇においてまだ一度もターンを迎えていないクリーチャー全てに対して、戦術的優位を得る。<br>武器の妙技：近接攻撃を行う際、攻撃ロールとダメージ・ロールに筋力ではなく、敏捷を用いることができる。さらに軽刀剣類、ハンド・クロスボウ、ショートボウ、スリング類を使用した[武器]攻撃のダメージ・ロールに+2 のボーナスを得る(計算済)。 |

| 底力                                                                                                                              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ■底力                                                                                                                             |
| [遭遇毎]                                                                                                                           |
| 標準アクション                    使用者                                                                                                  |
| 効果：回復を 1 回消費し、ヒット・ポイントを回復する。また、次の君のターン開始時まで、全ての防御値に+ 2 のボーナスを得る。<br>特殊：味方から難易度 10 の 治療 判定を受けることでも、底力は発動する。その場合は、防御値のボーナスは得られない。 |

| パワー                                     |
|-----------------------------------------|
| 近接基礎攻撃(ショート・ソード)                        |
| [無限回]    [武器]                           |
| 標準アクション                    近接・武器 (1 マス) |
| 目標：クリーチャー1 体                            |
| 攻撃：+8 対 AC                              |
| ヒット：1d6+6 ダメージ(クリティカル時 12 ダメージ)         |

| 遠隔基礎攻撃(ショートボウ)                              |
|---------------------------------------------|
| [無限回]    [武器]                               |
| 標準アクション                    遠隔・武器 (15/30 マス) |
| 目標：クリーチャー1 体                                |
| 攻撃：+6 対 AC                                  |
| ヒット：1d8+6 ダメージ(クリティカル時 14 ダメージ)             |

| アクロバッツ・トリック /軽業師の裏技                                                                                 | ローグ/汎用 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| [無限回]    [武勇]                                                                                       |        |
| 移動アクション                    使用者                                                                      |        |
| 効果：使用者は 4 マス(移動速度-2 マス)までの移動を行う。この移動の間、使用者は同じ速度の登はん移動速度を得る。さらに使用者はこのターンに行う基礎攻撃のダメージロールに+2 のボーナスを得る。 |        |

| アンブッシュ・トリック /奇襲の裏技                                                                                             | ローグ/汎用 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| [無限回]    [武勇]                                                                                                  |        |
| 移動アクション                    使用者                                                                                 |        |
| 効果：使用者は 6 マス(移動速度)までの移動を行う。使用者の次ターン末まで、使用者は攻撃をを粉宇治店で自分から 5 マス以内にいる敵にのうち、“その敵にとっての味方”に隣接していない者すべてに対し、て戦術的優位を得る。 |        |

| ■セカンド・チャンス /二度目の正直                                                                          | ハーフリング/汎用 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| [遭遇毎]                                                                                       |           |
| 即応・割込                    使用者                                                                |           |
| トリガー：使用者に対する 1 回の攻撃がヒットする。<br>効果：敵にその攻撃ロールをオロールさせる。再ロールの方の出目が低かったとしても、敵は再ロールの結果を用いなければならない。 |           |

| ■バックスタブ /隙あり                                                                                                                                         | ローグ/汎用 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| [遭遇毎]    [武勇]                                                                                                                                        |        |
| フリー・アクション                    使用者                                                                                                                     |        |
| トリガー：使用者は 5 マス以内にいる 1 体の敵に対して、武器を用いた基礎攻撃の攻撃ロールを行う。この敵は使用者に対して戦術的優位を与えていなければならない。<br>効果：使用者はその攻撃ロールに+3 のパワー・ボーナスを得る。その攻撃がヒットしたら、その敵は+1d6 の追加ダメージを受ける。 |        |

| この作成済み PC の解説： |
|----------------|
|----------------|

■戦闘時の役割  
このキャラクターの役割は撃破役です。撃破役の仕事は敵単体に大ダメージを与えて、一体ずつ始末していくことです。撃破役は高い移動能力や長射程の攻撃を持っていることが多く、これを生かすことで狙った敵を逃さずに仕留めることができます。  
しかし、一般に撃破役の AC や回復回数は多くありません。自身の身を守るためには味方、特に防衛役との連携が欠かせません。また、高いダメージを確実にヒットさせるためには、指揮役から攻撃へのボーナスを受けられる距離を心がけましょう。

■キャラクターの特色と運用  
このキャラクターは、大きな敵を翻弄しつつ、ちっぽけなショートソードで致命傷を与える、小人の短剣使いです。  
その攻撃力の源となる急所攻撃を生かすためには、味方との協力が欠かせません。防衛役を初めとする味方に挟撃できる位置を要請しましょう。ローグの裏技を用いることができる君なら、京劇以外にもたやすく戦術的優位を得ることができます。上手く使い分けて大きなダメージを狙っていきましょう。  
ダメージ力が高い一方で、君は打たれ弱いため、敵ターンに集中攻撃を受けるような位置で行動を終えるのは避けた方が良いでしょう。そのような場合には、近接攻撃と遠隔攻撃を使い分けてください。  
身につけた技能は、様々な局面で役に立ちます。特にダンジョンに向かう前の聞き込みでは 事情通 が、敵に気がつくには 知覚 、戦闘中の移動には 運動 と 軽業 、仕掛けに対処するには 盗賊 が重要となります。