

名前

クラス
レベル

ローグ 1

種族

エルフ

性別

年齢

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

24

12

6

7

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

ダメージ

移動速度

通常

7

マス

疾走

9

マス

基本

防具

アイテム

その他

7

イニシアチブ

【敏】 レベル修正 特技 その他

+ 6

+ 4

+ 0

+ 2

能力値

能力値 能力修正値 能力判定値

筋力

16

+ 3

+ 3

耐久力

12

+ 1

+ 1

敏捷力

18

+ 4

+ 4

知力

8

- 1

- 1

判断力

14

+ 2

+ 2

魅力

10

+ 0

+ 0

防御値

10+レベル修正 能力修正値 種族 クラス 特技 鎧 盾 強化 その他

16

AC

10

+ 4

+ 2

13

頑健

10

+ 3

16

反応

10

+ 4

+ 2

12

意志

10

+ 2

種族的特徴

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

技能ボーナス: +2 〈自然〉、+2 〈知覚〉

エルフ武器習熟: ロングボウとショートボウの習熟を得る

フェイ起源: 君の祖先はフェイワイルドの住人であり、クリーチャーの起源に関わる効果には、フェイ起源として扱われる

集団警戒: 君から5マス以内にいる、エルフ以外の君の全ての味方の〈知覚〉判定に、+1の種族ボーナスを与える

荒地地渡り: 君はシフトを行う際に、移動困難地形を無視出来る。これは、パワーなどにより2マス以上シフト出来る場合にも有効である

エルヴン・アキュラシィ: パワー参照

技能

技能名	ボーナス	能力判定値	修得済み	防具ペナルティ	種族	その他
威圧	+ 0	= + 0	【魅】	なし		
運動	+ 8	= + 3	【筋】	+ 5	- 0	
隠密	+ 9	= + 4	【敏】	+ 5	- 0	
軽業	+ 9	= + 4	【敏】	+ 5	- 0	
看破	+ 2	= + 2	【判】	なし		
交渉	+ 0	= + 0	【魅】	なし		
持久力	+ 1	= + 1	【耐】	- 0		
事情通	+ 5	= + 0	【魅】	+ 5	なし	
自然	+ 4	= + 2	【判】	なし	+ 2	
宗教	- 1	= - 1	【知】	なし		
知覚	+ 9	= + 2	【判】	+ 5	なし	+ 2
地下探検	+ 2	= + 2	【判】	なし		
治療	+ 2	= + 2	【判】	なし		
盗賊	+ 9	= + 4	【敏】	+ 5	- 0	
はったり	+ 0	= + 0	【魅】	なし		
魔法学	- 1	= - 1	【知】	なし		
歴史	- 1	= - 1	【知】	なし		

感覚

	10+〈知覚〉ボーナス	10+〈看破〉ボーナス
受動〈知覚〉	19	受動〈看破〉 12

クラス特性

役割: 撃破役

パワー源: 武勇

防具の習熟: クロース、レザー

防御値ボーナス: 反応 +2

武器の習熟: ダガー、ハンド・クロスボウ、シュリケン、スリング、ショート・ソード

クラス技能: 〈隠密〉〈盗賊〉。加えて、〈威圧〉〈運動〉〈軽業〉〈看破〉〈事情通〉〈知覚〉〈地下探検〉〈はったり〉から4つ選択

急所攻撃: 君が戦術的優位を有する敵1体に対して、クロスボウ類、軽刀剣類、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+3の追加ダメージを与える。急所攻撃による追加ダメージは、君のターン開始時から次のターン開始時まで一度だけしか与えられない

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自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

腕っぷし無頼: 急所攻撃の追加ダメージに+3 (= +3【筋】)のボーナスを得る

ローグの武器のオ: シュリケンの武器ダメージ・ダイスは1サイズ大きくなる。また、ダガーを用いての攻撃ロールに+1ボーナスを得る

