

装備品

武器:ダガー × 5、クロスボウ(ボルト × 20)

防具:レザー

標準冒険者キット:背負い袋、携帯用寝具、火打石、 ベルト・ポーチ、陽光棒 × 2、保存食 10 日分、50 フィートの麻製ロープ、水袋

盗賊道具:解錠や罠の無力化のための〈盗賊〉判定に +2のボーナス

所持金:金貨9枚

種族的特徵

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

荒れ地渡り: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

クラス特性

役割:擊破役 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に一度だけしか 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

ローグの武器の才: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

特技

《背後からの一刺し》: 君の急所攻撃による追加ダメージ・ダイスの種類が、d6 から d8 になる

底力



[漕遇毎]

標準アクション 使用者

効果:回復力を1回分消費し、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

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 (ダガー)

[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:+7対 AC

ヒット:1d4 + 3 ダメージ (クリティカル時 **7** ダメージ)

遠隔基礎攻撃(ダガー)

[無限回] ◆ [武器]

標準アクション 遠隔・武器(5/10マス)

目標: クリーチャー1体 **攻撃:+8** 対 A C

ヒット:1d4 + 4 ダメージ (クリティカル時 8 ダメージ)

遠隔基礎攻撃(クロスボウ)

[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 + 4 ダメージ (クリティカル時 12 ダメージ)

デフト・ストライク

熟練の打撃

ローグ / 攻撃 / 1

[無限回]◆[武器][武勇]

標準アクション 近接または遠隔・武器

必要条件: クロスボウ類、軽刀剣類、スリング類いずれかの武器 1 つを使用

目標:クリーチャー1体

特殊: 君は攻撃の前に2マス移動出来る

攻撃:+8 (ダガー) or +6 (クロスボウ) 対 AC

ヒット:(ダガー) 1d4 + 4 ダメージ (クリティカル時 8 ダメージ)

(クロスボウ) **1d8 + 4** ダメージ (クリティカル時 **12** ダメージ)

ピアシング・ストライク

貫通撃

ローグ / 攻撃 / 1

[無限回]◆[武器][武勇]

近接・武器(1マス) 標準アクション

必要条件:軽刀剣類の武器1つを使用

目標:クリーチャー1体

攻撃:+8 対 反応

ヒット:1d4 + 4 ダメージ (クリティカル時 **8** ダメージ)

■ エルヴン・アキュラシィ

エルフの正確さ

エルフ / 種族パワー

[遭遇毎]

使用者 フリー・アクション

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

デイジング・ストライク

幻惑打擊

ローグ / 攻撃 / 1

[遭遇毎]◆[武器][武勇]

標準アクション

近接·武器(1マス)

必要条件:軽刀剣類の武器1つを使用

目標:クリーチャー1体

攻撃:+8 対 A C

ヒット:1d4 + 4 ダメージ (クリティカル時 **8** ダメージ)。

目標は、君の次のターン終了時まで、幻惑状態となる

ブラインディング・バラージ

目眩ます弾幕

ローグ / 攻撃 / 1

[一日毎] ◆ [武器] [武勇]

標準アクション

近接範囲・噴射3

必要条件:クロスボウ類、軽刀剣類、スリング類いずれかの武器 1 つを使用

目標:噴射内にいる、視認出来る敵全て

攻撃: + 8 (ダガー) or + 6 (クロスボウ) 対 A C

ヒット: (ダガー) 2**d4 + 4** ダメージ (クリティカル時 **12** ダメージ)

(クロスボウ) **2d8 + 4** ダメージ (クリティカル時 **20** ダメージ) 目標は使用者の次のターン終了時まで、盲目状態となる

ミス: 半減ダメージ。目標は盲目状態にならない