

ヒットポイント / 回復力										移動速度			
最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	8	通常	疾走
24	12	6		9	10	11	12	13	14	15	16	6マス	8マス
ダメージ:										基本	防具	アイテム	その他
										6			

イニシアチブ					防御値									
合計	【敏】	Lv補正	特技	その他		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
+4	4	0			16	AC	10	4			2			

能力値															
	能力値	能力修正値	能力判定値			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	
筋力	12	+1	+1	11	頑健	10	1				0				
耐久力	12	+1	+1												
敏捷力	18	+4	+4	16	反応	10	4		2		0	0			
知力	10	+0	+0												
判断力	12	+1	+1	13	意志	10	3				0				
魅力	16	+3	+3												
アクションポイント											0	1	2	3	4

技能							アクションポイント				
技能名	ボーナス	能力判定値	習得	防具	種族	その他		0	1	2	3
威圧	+3	【魅】	+3	なし							
運動	+6	【筋】	+1	5	0						
隠密	+9	【敏】	+4	5	0						
軽業	+11	【敏】	+4	5	0	2					
看破	+1	【判】	+1	なし							
交渉	+3	【魅】	+3	なし							
持久力	+1	【耐】	+1	0							
事情通	+8	【魅】	+3	5	なし						
自然	+1	【判】	+1	なし							
宗教	+0	【知】	+0	なし							
知覚	+6	【判】	+1	5	なし						
地下探検	+1	【判】	+1	なし							
治療	+1	【判】	+1	なし							
盗賊	+13	【敏】	+4	5	0	2					
はったり	+3	【魅】	+3	なし							
魔法学	+0	【知】	+0	なし							
歴史	+0	【知】	+0	なし							
知覚	受動	知覚	: 16	受動	看破	: 11					

特技	
(背後からの一刺し)	

種族的特徴	
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。	

クラス特徴	
役割: 撃破役	パワー源: 武勇
防具習熟: クロース、レザー	防御値ボーナス: 反応+2

武器習熟: 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

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: 1Rに1回戦術的優位を有する敵に対し+2d8追加ダメージ。

先制攻撃: 遭遇開始時点で一度もアクションを取ってない敵に対し戦術優位。

欺きの達人: 機会攻撃に対するACに+3ボーナス。

ローグの武器のオ: ダガーの攻撃ロール+1、シュリケンのダイス1d6。

背景ルール	
適用なし	

装備品	
武器: ダガーx6、スリング	
防具: レザー・アーマー	
腕	
脚	
手	
頭	
首	
指輪	
腰	
装具	
その他: 盗賊道具、登はん用具、スリング・ブリット	
標準冒険者キット: 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: 30 gp,	

特技
《背後からの一刺し》：急所攻撃のダメージが増える(計算済)。

種族特徴
剛胆：[恐怖]に対するセーヴィング・スローに+5 種族ボーナスを得る。
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、クロスボウ類、軽剣類、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 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。
欺きの達人：君は機会攻撃に対して AC に+3 のボーナスを得る。

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。
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：+5 対 AC
ヒット：1d4+1 ダメージ(クリティカル時 5 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 AC
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(スリング)
[無限回] [武器]
標準アクション 遠隔・武器（10/20 マス）
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+6 対 AC
ヒット：1d6+4 ダメージ(クリティカル時 10 ダメージ)

以下のパワーは全てダガーを用いたときのもの。		
スライ・フラーリッシュ /狡猾にして優美	ローグ/クラス特徴	
[無限回] [武器]、[武勇]		
標準アクション 近接・武器（1 マス）or 遠隔・武器(5/10 マス)		
目標：クリーチャー1 体		
攻撃：+8 対 AC		
ヒット：1d4+7 ダメージ(クリティカル時 11 ダメージ)。		

ピアシング・ストライク /貫通撃	ローグ/クラス特徴	
[無限回] [武器]、[武勇]		
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 反応		
ヒット：1d4+4 ダメージ(クリティカル時 8 ダメージ)。		

■セカンド・チャンス /二度目の正直	ハーフリング/種族特徴	
[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。		
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。		

■ボジョニング・ストライク /横滑り打撃	ローグ/クラス特徴	
[遭遇毎] [武器]、[武勇]		
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 意志		
ヒット：1d4+4 ダメージ(クリティカル時 8 ダメージ)。使用者は目標を 3 マス横滑りさせる。		

■ブライディング・バラージ /目眩ます弾幕	ローグ/クラス特徴	
[一日毎] [武器]、[武勇]		
標準アクション 近接範囲・噴射 3		
目標：噴射の範囲内にいて、使用者から見える敵すべて		
攻撃：+8 対 AC		
ヒット：2d4+4 ダメージ(クリティカル時 12 ダメージ)。目標は使用者の次ターン末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。		

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、ちっぽけなダガーで致命傷を与える、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。もちろん自分自身の努力も必要ですが、機会攻撃に対し AC21 を誇り、命中した攻撃ロールのふり直しを要求できる君なら、ただ移動するだけで簡単に挟撃を得ることができます。敵が防衛役のマークを受けているなら、むしろ機会攻撃を行ってダメージを受けるのは相手の側です。
 一方で、機会攻撃以外の攻撃に対する AC は低いため、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。
 このキャラクターのパワーには AC 以外の様々な防御値を目標とするものが揃っています。効果と敵の防御を考えることで、攻撃はより有効なものとなります。また、一部のパワーは遠隔攻撃にも使用できることは心に留めておいて下さい。
 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。