

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
41	20	10		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	
+6	4	2			19	AC	12	4			2		1		
能力値					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	能力値	能力修正値	能力判定値		15 <td>頑健</td> <td>12</td> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td>	頑健	12	2				1			
耐久力															
敏捷力															
知力															
判断力															
魅力															
19	反応	12	4		2		1	0							
16	怠志	12	3				1								
技能					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										
技能名	ボーナス	能力判定値	習得	防具	種族	その他									
威圧	+5	【魅】	+5	なし											
運動	+8	【筋】	+3	5											
隠密	+11	【敏】	+6	5	0										
軽業	+9	【敏】	+6		2	1									
看破	+4	【判】	+4	なし											
交渉	+5	【魅】	+5	なし											
持久力	+4	【耐】	+4	0											
事情通	+12	【魅】	+5	5	なし	2									
自然	+4	【判】	+4	なし											
宗教	+1	【知】	+1	なし											
知覚	+9	【判】	+4	5	なし										
地下探検	+4	【判】	+4	なし											
治療	+4	【判】	+4	なし											
盗賊	+13	【敏】	+6	5	0	2									
はったり	+10	【魅】	+5	5	なし										
魔法学	+1	【知】	+1	なし											
歴史	+1	【知】	+1	なし											
知覚	受動	知覚	: 19	受動	看破	: 14									
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
ダガー[+1,デュエリスツ]		9	1d4 + 2	
遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ダガー[+1,デュエリスツ]	5/10	11	1d4 + 5	
パワーリスト				
名称	習得	アクション	回数	
スライ・フラーリッシュ	クラス	標準	無限	無限
ピアシング・ストライク	クラス	標準	無限	無限
セカンド・チャンス	種族	割込	遭遇	遭遇□
ポジショニング・ストライク	クラス	標準	遭遇	遭遇□
セットアップ・ストライク	クラス	標準	遭遇	遭遇□
マスター・オヴ・ディシート	クラス	フリー	遭遇	遭遇□
トリック・ストライク	クラス	標準	一日	一日■

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 防御値ボーナス: 反応+2

防具習熟: クロース、レザー

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。

ローグの武器の才: 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

調査員: 事情通 + 2

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)。 《武器練達：軽刀剣類》：軽刀剣類による攻撃ロール+1(計算済)。 《人ごみ隠れ》：中型サイズ以上の敵少なくとも2体と隣接している場合、君はACに+2のボーナスを得る。

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(クリティカル時16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(上記、“機敏な対応”と合わせて+5)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[+1, デュエリスト])
[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：+9 対AC
ヒット：1d4+2 ダメージ(クリティカル時6+1d6/1d8ダメージ)

遠隔基礎攻撃(ダガー[+1, デュエリスト])
[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：+12 対AC
ヒット：1d4+5 ダメージ(クリティカル時9+1d6/1d8ダメージ)。

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：+12 対AC
ヒット：1d4+8 ダメージ(クリティカル時12+1d6/1d8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：+12 対反応
ヒット：1d4+5 ダメージ(クリティカル時9+1d6/1d8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再ロールさせる。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。

■マスター・オヴ・ディシート /詐欺の達人
ローグ/クラス特徴
[遭遇毎] [武勇]
フリー・アクション 使用者
トリガー：使用者の一回のはったり判定を行い、その結果が気に入らない
効果：そのはったり判定を再ロールする。再ロールを行うかどうかは、DMが判定を告げる前に決めねばならない。
■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：+12 対意志
ヒット：1d4+5 ダメージ(クリティカル時9+1d6/1d8ダメージ)。使用者は目標を3マス横滑りさせる。

■セットアップ・ストライク /あつらえ打撃
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：+12 対AC
ヒット：2d4+5 ダメージ(クリティカル時13+d6/1d8ダメージ)。目標は使

用者の次ターン未まで、使用者に戦術的優位を与える。 ■トリック・ストライク /術策の打撃 ローグ/クラス特徴 [一日毎] [武器]、[武勇] 標準アクション 近接・武器(1マス)または遠隔・武器(5/10マス) 目標：クリーチャー1体 攻撃：+12 対AC ヒット：3d4+5 ダメージ(クリティカル時17+1d6/1d8ダメージ)。使用者は目標を1マス横滑りさせる。 効果：この遭遇の終了時まで、使用者の目標に対する攻撃がヒットするたび、使用者は目標を1マス横滑りさせる。

アイテム
■ダガー[+1, デュエリスト]
(Lv3 武器)
アイテム・スロット：武器(ダガー) 強化：攻撃ロールとダメージ・ロール+1 クリティカル：+1d6 ダメージ、使用者が戦術的優位を得ているのなら+1d8ダメージ。 パワー([一日毎])：マイナー・アクション。使用者はこのターンに、次にこの武器で攻撃する1体のクリーチャーに対して、戦術的優位を得る。

■レザー・アーマー[+1, ダークリーフ]
(Lv4 鎧)
アイテム・スロット：鎧(レザー・アーマー) 強化：AC+1 特性：遭遇の度、使用者に対して最初に行われる攻撃に対するAC+2。

■ケープ of the マウンティバンク
(Lv5 外套)
アイテム・スロット：首 強化：頑健、反応、および意志+1 パワー([一日毎])：即応・対応。使用者に対する攻撃がヒットした場合にこのパワーを使用できる。使用者は5マス瞬間移動し、次の自分のターン終了時まで攻撃者に対して戦術的優位を得る。

■アクロバット・ブーツ
(Lv2 長靴)
アイテム・スロット：脚部 特性：軽業 判定に+1のアイテムボーナス。 パワー([無限回])：マイナー・アクション。伏せ状態から立ち上がる。

■ポーション of ヒーリング
(Lv5 ポーション)
アイテム・スロット：ポーション パワー([消費型] [回復])：マイナー・アクション。このポーションを飲み、回復力を1回分消費する。通常回復するヒット・ポイントの代わりに、使用者は10ポイントのヒット・ポイントを回復する。

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。