

PC名: (エルフのローグ[シーフ])

クラス: ローグ(シーフ) Lv: 1  
種族: エルフ 性別: 年齢:

ヒットポイント / 回復力  
最大HP 26 重傷値 13 回復力値 6 回復回数 1 2 3 4 5 6 7 8  
ダメージ:

移動速度  
通常 7マス 疾走 9マス  
基本 7 防具 アイテム その他

イニシアチブ  
合計 [敏] Lv補正 特技 その他  
+4 4 0

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

能力値

筋力 10 +0 +0  
耐久力 14 +2 +2  
敏捷力 18 +4 +4  
知力 10 +0 +0  
判断力 16 +3 +3  
魅力 11 +0 +0

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

16 反応 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

13 意志 10+Lv/2 能力修正値 種族 クラス 特技 強化 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

技能

技能名 ボーナス 能力判定値 習得 防具 種族 その他  
威圧 +0 [魅] 0 なし  
運動 +0 [筋] 0 0  
隠密 +9 [敏] 4 5 0  
軽業 +9 [敏] 4 5 0  
看破 +8 [判] 3 5 なし  
交渉 +0 [魅] 0 なし  
持久力 +2 [耐] 2 0  
事情通 +0 [魅] 0 なし  
自然 +5 [判] 3 なし 2  
宗教 +0 [知] 0 なし  
知覚 +10 [判] 3 5 なし 2  
地下探検 +8 [判] 3 5 なし  
治療 +3 [判] 3 なし  
盗賊 +11 [敏] 4 5 0 2  
はったり +0 [魅] 0 なし  
魔法学 +0 [知] 0 なし  
歴史 +0 [知] 0 なし  
知覚 受動 知覚 : 20 受動 看破 : 18

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  
ショートボウ 15/30マス +6 1d8+6

パワースト

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  
アンバランシング・トリック クラス 移動 無限  
エルヴン・アキュラシイ 種族 フリー 遭遇  
バック・スタブ クラス フリー 遭遇

特技

(軽刀剣練達)

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: 自然と知覚  
フェイス起源、エルフ流武器習熟  
集団警戒: 5マス以内のエルフでない味方は 知覚 に+1種族。  
荒れ地渡り: シフトを行う際に移動困難な地形を無視できる。  
エルヴン・アキュラシイ: 同名の遭遇毎パワーを得る。

基本クラスの特徴

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、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ターンの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、ローグの裏技: 左記に分類されるパワーを得る。

背景ルール

なし

100 装備品

- 45 武器: ショートソードx2本、ショートボウ
- 25 防具: レザー・アーマー  
腕  
脚  
手  
頭  
首  
指輪  
腰  
予備装具、他
- 21 その他 盗賊道具、アローx30本
- 15 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
- 91 陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋
- 9 所持金: 9 gp,

## 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

荒れ地震り：シフトを行う際に移動困難な地形を無視できる。  
集団警戒：5マス以内のエルフでない味方は 知覚 に+1 種族ボーナス。

## 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2d6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。

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。

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。

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5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。

### アンバランシング・トリック / 足払いの裏技

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2マスまでのシフトを行う。このターンの間に使用者が次に近接基礎攻撃をヒットさせた敵は、倒れて伏せ状態になる。

### エルヴン・アキュラシイ / エルフの正確さ

エルフ/種族/汎用

[遭遇毎]

フリー・アクション 使用者

トリガー：1回の攻撃ロールを行い、その結果が気に入らない。

効果：その攻撃を再ロール。出目に関わらず、2回目の結果を適用する。

### 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。

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、素早く駆けて鋭いショートソードで致命傷を与える、妖精の剣士です。

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、挟撃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。

ダメージが高い一方で、君は打たれ弱いので、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。ダンジョンに向かう前の調査では看破が、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。