

PC名: (ハープリングのローグ[シーフ])

クラス: ローグ(シーフ) Lv: 1  
種族: ハープリング 性別: 年齢:

ヒットポイント / 回復力 table with columns for HP, damage, recovery, and hit points.

移動速度 table with columns for normal, dash, and other movement types.

イニシアチブ table with columns for initiative, bonuses, and other stats.

防御値 table with columns for AC, armor, and other defensive stats.

能力値 table with columns for ability scores and modifiers.

Ability score table with columns for ability scores and modifiers.

技能 table listing skills like Intimidation, Athletics, Sneak, etc., with bonuses and proficiency.

アクションポイント table with columns for action points.

近接基礎攻撃 table with columns for weapon, range, and damage.

遠隔基礎攻撃 table with columns for weapon, range, and damage.

パワーリスト table listing powers like Acrobatic Tricks, Ambush Tricks, etc.

特技 (軽刀剣練達)

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, etc.

基本クラスの特徴: 役割: 撃破役, パワー源: 武勇, 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

背景ルール: なし

装備品 table listing equipment like weapons, armor, and other items.

## 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

剛胆：[恐怖]に対するセービング・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(ダガー) 投擲でのみ使用

[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+6 ダメージ(クリティカル時 10 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 4 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。

アンブッシュ・トリック / 奇襲の裏技

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 6 マス(移動速度)までの移動を行う。使用者の次ターン未まで、使用者は攻撃を行う時点で自分から 5 マス以内にいる敵のうち、“その敵にとっての味方”に隣接していない者すべてに対し、て戦術的優位を得る。

セカンド・チャンス / 二度目の正直

ハーフリング/汎用

[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。

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、大きな敵を翻弄しつつ、ちっぽけなショートソードで致命傷を与える、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。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。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。