

名前：

ティーリングのUnchainedローグ4／中型の来訪者（原住）／属性：

イニシアチブ+8／感覚；暗視60フィート；〈知覚〉+7

### 【防御】

AC 21、接触14、立ちすくみ17（+4【敏】、+5鎧、+2盾）

hp 35（4d8+12）

頑健+3、反応+8、意志+1

抵抗：[冷氣] 5、[電気] 5、[火] 5

防御的能力：身かわし、罨探し+2、危険感知+1、罨見抜き、直感回避

### 【攻撃】

移動速度：30ft.

近接：+1レイピア=+9（1d6+5／18～20）\*妙技訓練：レイピアを適用済み

遠隔：ライト・クロスボウ=+7（1d8／19～20）

特殊攻撃：妙技訓練、妨げの傷、急所攻撃+2d6、強打（命中-1、ダメージ+2）

擬似呪文能力：1回／日：ダークネス

### 【一般データ】

【筋】13、【敏】18、【耐】14、【知】12、【判】10、【魅】12

基本攻撃ボーナス+3；CMB（戦技ボーナス）+4；CMD（戦技防御値）18

特技：《武器の妙技》R1《イニシアチブ強化》1《武器熟練：レイピア》3《強打》R4

技能：〈隠密〉+13、〈軽業〉+11、〈交渉〉+8、〈装置無力化〉+13、〈知覚〉+7、  
〈知識：地域〉+8、〈登攀〉+8、〈はったり〉+10、〈芸能：演劇〉+8

言語：共通語、地獄語、オーク語

装備：残り10gp, 2sp 重量49ポンド

+1ミスラル製シャツ 2100gp 10

+1バックラー 1155gp 5

+1レイピア 2320gp 2

ライト・クロスボウと10ボルト 36gp 5

エリクサー・オヴ・ヴィジョン 250gp（飲むと1時間の間〈知覚〉に+10技量ボーナス）

盗賊道具（高品質） 100gp 2

背負い袋 2gp 2

携帯用寝具 1sp 5

マグカップ／ジョッキ（陶器製） 2cp 1

2 保存食 1gp 2

2 水袋 2gp 8

2 松明 2cp 2

油（1パイントビン） 1sp 1

ランタン（覆い付き） 7gp 2

火打ち石と打ち金 1gp

石鱈（1ポンド） 5sp 1

チョーク（4本） 4cp

砥石 2cp 1



### 急所攻撃／Sneak Attack：

ローグの攻撃をうまく守れない状況の敵を捕らえたなら、ローグは急所に攻撃を当て追加ダメージを与えることができる。

目標がアーマー・クラスに【敏捷力】ボーナスを加えられない場合（実際に目標が【敏捷力】ボーナスを有しているかどうかは関係ない）かローグが目標を挟撃している場合、ローグの攻撃は常に追加ダメージを与える。この追加ダメージは1レベルの時点で1d6であり、以降2ローグ・レベル毎に1d6ずつ増加する。遠隔攻撃は目標が30フィート以内にいる場合にのみ急所攻撃と見なされる。この追加ダメージは精密性によるものであり、クリティカル・ヒットで増加しない。

非致傷ダメージを与える武器（サップ、ウィップ、素手打撃など）を用いれば、ローグは急所攻撃で致傷ダメージではなく非致傷ダメージを与えることができる。ただし急所攻撃を行う場合、たとえ通常の-4のペナルティを負ったとしても、致傷ダメージを与える武器を非致傷ダメージを与えるために用いることはできない。

ローグは急所を見極める程度にはっきりと敵を目視しておらねばならず、また相手の急所に届く攻撃手段を持っていないといけない。ローグは視認困難を有するクリーチャーに急所攻撃を行うことはできない。

### 妨げの傷（変則）／Debilitating Injury：

4レベルの時点で、ローグが敵に急所攻撃によるダメージを与える際、ローグは攻撃の目標を衰弱させることができる。これにより、目標は1ラウンドの間ペナルティを受ける（これはローグの技やその他の特殊能力により与えられるペナルティに追加されるものである）。ローグはダメージを与える際に、以下のペナルティから1つを選択して適用することができる。

**当惑／Bewildered：**目標は当惑し、アーマー・クラスに-2のペナルティを受ける。ローグが行う全ての攻撃に対して、目標は追加でアーマー・クラスに-2のペナルティを受ける。10レベルと16レベルの時点で、ローグが行う攻撃に対するアーマー・クラスへのペナルティは-2ずつ増加する（合計で最大-8）。

**狼狽／Disoriented：**目標は攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。ローグに対して行う攻撃において、目標は追加で攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。10レベルと16レベルの時点で、ローグに対して行う攻撃における攻撃ロールへのペナルティは-2ずつ増加する（合計で最大-8）。

**阻害／Hampered：**目標の全ての移動速度は半分に減少する（最低5フィート）。加えて、目標は5フィート・ステップを行えなくなる。

これらのペナルティはそれ自身とは累積しないが、追加で急所攻撃によるダメージを追加で与えることで、持続時間が1ラウンド増加する。クリーチャーはこの能力から一度に1つまでペナルティを受ける。新しいペナルティが適用されると、以前のペナルティは直ちに終了する。これらのペナルティの1つの影響を受けている目標に何らかの治療が施されると、これらのペナルティも同時に取り除かれる。