

名前：

ティーリングのUnchainedローグ4ファイター1／中型サイズの来訪者（原住）／属性：  
イニシアチブ+5／感覚；暗視60フィート；〈知覚〉+15(罫探しから罫に+2ボーナス)

### 【防御】

AC 21、接触15、立ちすくみ16 (+5【敏】、+5鎧、+1盾)

hp 42 (4d8+1d10+15)

頑健+3、反応+9、意志+3

抵抗：[冷氣] 5、[電気] 5、[火] 5

防御的能力：身かわし、罫探し+2、危険感知+1、罫見抜き、直感回避

### 【攻撃】

移動速度：30ft.

近接：ショート・ソード=+11 (1d6+5/19~20) [刺突]

二刀流：ショート・ソード=+9/+9 (1d6+5/19~20) [刺突]

遠隔：ライト・クロスボウ=+9 (1d8/19~20) [刺突]、射程80ft

特殊攻撃：妙技訓練：ショート・ソード、妨げの傷、急所攻撃+2d6

擬似呪文能力：1回/日：ダークネス

### 【一般データ】

【筋】13、【敏】20、【耐】14、【知】10、【判】14、【魅】10

基本攻撃ボーナス+4；CMB(戦技ボーナス)+5；CMD(戦技防御値)20

特技：《武器の妙技》R1《二刀流》1《二重切り》3《武器熟練：ショート・ソード》R4  
《二刀の守り》5《早抜き》F1

技能：〈隠密〉+14、〈軽業〉+12、〈交渉〉+7、〈真意看破〉+9、〈装置無力化〉+15、〈知覚〉+15、〈知識：地域〉+6、〈登攀〉+5、〈はったり〉+9

言語：共通語、地獄語

装備：残り832gp, 2sp 重量49ポンド

+1ミスラル製シャツ 2100gp 10

高品質ショートソード 310gp 2

高品質ショートソード 310gp 2

ライト・クロスボウと10ボルト 36gp 5

盗賊道具(高品質) 100gp 2

ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ+2 4000gp 1

アイズ・オヴ・ジ・イーグル 2500gp 〈知覚〉に+5技量ボーナス(反映済み)

高品質背負い袋 50gp 4

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)

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ければならない。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。

### ダークネス／Darkness

系統：力術 [闇]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー2、クレリック2、バード2

発動時間：1標準アクション

構成要素：音声、物質／信仰（バット（コウモリ）の毛皮一切れと、石炭ひとかけら）

距離：接触 目標：接触した物体 持続時間：1分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー：不可；呪文抵抗 不可

この呪文を使えば、物体は半径20フィートに闇を放つようになる。この闇はその領域の明度を1段階ずつ落とし、明るい光は通常の光に、通常の光は薄暗い光に、薄暗い光は暗闇になる。この呪文はもともと暗闇だった領域では影響しない。光への脆弱性や過敏を持つクリーチャーは、通常の光ではペナルティを受けない。全てのクリーチャーは、薄暗い光で視認困難（20%の失敗確率）を受ける。全てのクリーチャーは、暗闇で完全視認困難（50%の失敗確率）を受ける。暗視を持つクリーチャーは薄暗い光または暗闇でもペナルティなしで見ることができる。松明やランタンなどの非魔法的な光源は、ダークネスの領域では明度を上昇させることができない。ダークネスより高い呪文レベルの魔法的な光源だけが光量を上昇させることができる。

ダークネスを小さな物体にかけ、光を遮る覆いの内側や下に置いた場合、この呪文の効果はその覆いを取り去るまで遮られる。この呪文は自身と同じ呪文と累積しない。ダークネスは自分と同じか低いレベルの [光] 呪文をどれでも相殺し、解呪する。