

ハーフリングのローグ

名前: _____ 性別: _____

君は、才知に富み機転と度胸のあるハーフリングだ。君の仕事はローグ、突進して大打撃を与え、欠かすことのできない技能で仲間を助ける。

ヒット・ポイント:25 _____

流血状態:12 治療力:6 日あたりの治療力:7

イニシアチブ:+4 _____ アクション・ポイント: _____

防御能力

AC 頑健 反応 意思

16 11 16 13

攻撃能力

近接基本攻撃:+5(ダガー) ダメージ:1d4+1

遠隔基本攻撃:+8(ダガー) ダメージ:1d4+4

種族の特徴

身長:4フィート 体重:85ポンド サイズ:小型

移動速度:6マス 視覚:通常

言語:共通語、ゴブリン語 属性:善

技能ボーナス:(軽業)+2、(手妻)+2(計算済み)

度胸:恐怖に対するセーヴィング・スローに+5の種族ボーナスを得る。

鋭い反応:機会攻撃に対するACに+2の種族ボーナスを得る。

挽回:君はセカンド・チャンス遭遇ごとのパワーとして使用できる。

セカンド・チャンス ハーフリングの種族パワー

幸運と小さな体を組み合わせた恩恵をうけて君は敵の攻撃を回避する。

遭遇

割り込みアクション(妨害) [自身]

効果:君に攻撃が命中したとき、敵は攻撃ロールをやり直す。もし結果が低い場合でも、敵は2回目のロールを使用する。

無制限に使用できるパワー

デフト・ストライク ローグ・攻撃・1レベル

君は最後の一足を踏み込んで有利な場所を取る。

無制限◆[武芸]、[武器]

標準アクション [近接]もしくは[遠隔]武器

対象:クリーチャー 1体

特別:君は攻撃の前に2マス移動できる。

攻撃:+8 対AC

命中:1d4+4 点のダメージ。



スレイ・フロウリッシュ ローグ・攻撃・1レベル

得物を振り回して気を散らせることで敵に喉元まで刃が迫っていることを忘れさせる。

無制限◆[武芸]、[武器]

標準アクション [近接]もしくは[遠隔]武器

対象:クリーチャー 1体

攻撃:+8 対AC

命中:1d4+7 点のダメージ。

遭遇ごとに使用できるパワー

ポジショニング・ストライク ローグ・攻撃・1レベル

ごまかしのよろめきと突きとばしは敵の位置とそこを欲していた君をそっくり入れ替える。

遭遇◆[武芸]、[武器]

標準アクション [近接]武器

対象:クリーチャー 1体

攻撃:+8 対意思

命中:2d4+4 点のダメージ、さらに対象を3マス滑らせる。

日ごとに使用できるパワー

トリック・ストライク ローグ・攻撃・1レベル

流れるような誘導とおとりで、君は思いのままに敵の行動をあやつる。

日◆[武芸]、[武器]

標準アクション [近接]もしくは[遠隔]武器

対象:クリーチャー 1体

攻撃:+8 対AC

命中:3d4+4 点のダメージ、さらに対象を1マス滑らせる。

効果:遭遇が終わるまでいつでも、君は命中した対象を1マス滑らせることができる。

クラスの特徴

芸術的回避:君は機会攻撃に対するACに+3のボーナスを得る(鋭い反応と合わせると+5になる)。

先制攻撃:遭遇が開始したとき、君はこの遭遇でまだ行動していないクリーチャーすべてに対して有利を得る。

ローグ流武器の才:君はダガーでの攻撃ロールに+1のボーナスを受ける(計算済み)。

急所攻撃:ラウンドにいちど、君は有利を持っている敵に対して軽い刃のついた武器、クロスボウ、またはスリングを使って攻撃することで、君は敵に+2d8の追加ダメージを与える。

	能力値	修整値
筋力	12	+1
耐久力	13	+1
敏捷力	18	+4
知力	11	+0
判断力	10	+0
魅力	16	+3

技能(能力値)	訓練済み?	修整値
軽業(【敏】)	○	+11
神秘学(【知】)		+0
運動(【筋】)		+1
はったり(【魅】)	○	+8
交渉(【魅】)		+3
ダンジョン探検(【判】)		+0
持久力(【耐】)		+1
治療(【判】)		+0
歴史(【知】)		+0
洞察(【判】)	○	+5
威圧(【魅】)		+3
自然(【判】)		+0
知覚(【判】)	○	+5
宗教(【知】)		+0
隠密(【敏】)	○	+9
世事(【魅】)		+3
手妻(【敏】)	○	+11

特技

《影からの攻撃者》:君は急所攻撃のダメージ・ダイスをd6からd8に上昇させる(計算済み)。

装備

鎧:レザー

武器:ダガー(10)。君はダガーを射程5/10の投擲武器として使用できる。

冒険者キット:キットには以下のものが含まれている:寝袋、火打ち石と打ち金、ベルトポーチ、陽光棒(2)、食料(10日分)、麻のロープ(50フィート)、水袋。

盗賊用具:〈手妻〉

現金:25gp

2レベル

君は2レベルで以下のものを得る。

ヒット・ポイント:30に上昇 **流血状態:**15に上昇

治療力:7に上昇

レベル修整:君の新しいレベルは偶数であるから、レベルの半分を足す能力が向上する。君の攻撃、防御、イニシアチブ、そして技能判定の修整値が1上昇する。

特技:《ハープリングの素早さ》:君がセカンド・チャンスを使用したとき、攻撃した相手は新しい攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。

タンブル ローグ・多目的・2レベル

君は隙をうかがう敵の攻撃をすり抜け、とんぼをうって安全地帯へ飛び移る。

遭遇◆[武芸]

移動アクション [自身]

効果:君は3マスすり足で移動する。

3レベル

君は3レベルで以下のものを得る。

ヒット・ポイント:35に上昇 **流血状態:**17に上昇

治療力:8に上昇

バイト・アンド・スイッチ ローグ・攻撃・3レベル

君が一撃とともに踏み込み、敵を前へよろめかせると君はそれを避けて彼がいた場所へ入り込む。

遭遇◆[武芸]、[武器]

標準アクション [近接]武器

対象:クリーチャー1体

攻撃:+9 対意思

命中:4d6+8点のダメージ。さらに、君は対象と場所を入れ替わり3マスすり足で移動できる。