PC名：

(チェンジリングのいたずらローグ)

クラス：ローグ　Lv：4

種族：チェンジリング　性別：　年齢：

ヒットポイント / 回復力

最大HP	重傷値	回復力値	回復回数 1	2	3	4	5	6	7	8
41	20	10	9	10	11	12	13	14	15	16

ダメージ：

移動速度

通常	疾走
6 マス	8 マス

基本	防具	アイテム	その他
6			

イニシアチブ

合計	〔敏〕	Lv補正	特技	その他
+6	4	2		

能力値

	能力値	能力修正値	能力判定値
筋力	10	+0	+2
耐久力	14	+2	+4
敏捷力	18	+4	+6
知力	8	-1	+1
判断力	12	+1	+3
魅力	18	+4	+6

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
19	AC	12	4				2		1	

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
15	頑健	12	2				1			

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
19	反応	12	4		2		1	0		

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
18	意志	12	4	1			1			

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	+6	〔魅〕	+6		なし		
運動	+2	〔筋〕	+2		0		
隠密	+11	〔敏〕	+6	5	0		
軽業	+12	〔敏〕	+6	5	0		1
看破	+5	〔判〕	+3		なし	2	
交渉	+6	〔魅〕	+6		なし		
持久力	+4	〔耐〕	+4		0		
事情通	+11	〔魅〕	+6	5	なし		
自然	+3	〔判〕	+3		なし		
宗教	+1	〔知〕	+1		なし		
知覚	+8	〔判〕	+3	5	なし		
地下探検	+3	〔判〕	+3		なし		
治療	+3	〔判〕	+3		なし		
盗賊	+11	〔敏〕	+6	5	0		
はったり	+15	〔魅〕	+6	5	なし	2	2
魔法学	+1	〔知〕	+1		なし		
歴史	+1	〔知〕	+1		なし		

知覚　受動〈知覚〉：18　受動〈看破〉：15

近接基礎攻撃

武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
ダガー+1	1マス	+12	1d4+6	

遠隔基礎攻撃

武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ダガー+1	5/10	+12	1d4+6	

パワーリスト

名称	習得	アクション	回数
スライ・フラーリッシュ	クラス	標準	無限
ピアシング・ストライク	クラス	標準	無限
チェンジリング・ディガイス	種族	マイナー	無限
チェンジリング・トリック	種族	マイナー	遭遇□
ポジショニング・ストライク	クラス	標準	遭遇□
ベイト・アンド・スイッチ	クラス	標準	遭遇□
タンブル	クラス	マイナー	遭遇□
ブライディング・バラージ	クラス	標準	一日■

特技リスト

《近接戦訓練：敏捷力》 近接基礎攻撃を筋力ではなく敏捷力で行う（反映済）
《武器練達：軽刀剣類》 軽刀剣類使用時の武器パワーの攻撃ロール+1（反映済）
《武器熟練：軽刀剣類》 軽刀剣類使用時の武器パワーのダメージロール+1（反映済）

種族的特徴

サイズ：中型　移動速度：6マス　視覚：通常
言語：共通語　技能ボーナス：看破とはったり
チェンジリング・ディスガイズ：マイナーアクションで中型の人型に変身
変身生物、精神的防御：意思防御に+1（反映済）

クラス特徴

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、ハンド・クロスボウ、シュリケン、スリング、ショート・ソード
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：1Rに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アクションを取ってない敵に対し戦術優位。
欺きの達人：機会攻撃に対するACに+4ボーナス。
ローグの武器の才：ダガーの攻撃ロール+1、シュリケンのダイス1d6。

背景ルール

商人：〈はったり〉に+2

装備品

武器：ラックブレード・ダガー+1(3Lv宝物庫)
防具：ダークリーフ・レザー+1(4Lv)
腕
脚：アクロバット・ブーツ(2Lv)
手
頭
首：ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンク+1(5Lv宝物庫)
指輪
腰
装具
その他：盗賊道具、ポーションofヒーリングx2
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
陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋
所持金：0 gp,

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、クロスボウ類、軽剣類、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（クリティカル時 12）の追加ダメージを与える。急所攻撃による追加ダメージは、君のターン開始時から次のターン開始時までに一度しか与えられない

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。

欺きの達人：機会攻撃に対する AC に+4。

特殊な処理をする特技：なし

底力

■底力

[遭遇毎]
標準アクション　　使用者
効果：回復を 1 回分消費し、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(ダガー[+1，ラック・ブレード])

[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：+12 対 AC
ヒット：1d4+6 ダメージ(クリティカル時 10+1d8 ダメージ)

遠隔基礎攻撃(ダガー)

[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：+12 対 AC
ヒット：1d4+6 ダメージ(クリティカル時 10+1d8 ダメージ)。

スライ・フラーリッシュ　/狡猾にして優美　　ローグ/クラス特徴

[無限回]◆[武器]、[武勇]
標準アクション　　近接・武器（1 マス）or 遠隔・武器(5/10 マス)
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+12 対 AC
ヒット：1d4+10 ダメージ(クリティカル時 14+1d8 ダメージ)。

チェンジリング・ディスガイズ　/チェンジリングの変装　　種族パワー

[無限回]◆[変身]
マイナー・アクション　　使用者
効果：使用者は自分の形態を変化させてサイズ分類が「中型」である任意の人型生物の形態を取る。ただし、データや所持品などは変化しない。
　使用者の正体を見抜こうとするクリーチャーは〈看破判定〉で使用者の〈はったり〉との対抗判定を行う。使用者はこの判定に+5 のボーナスを受ける。

■チェンジリング・トリック　/チェンジリングの詐術　　種族パワー

[遭遇毎]◆[武器]、[武勇]
マイナー・アクション　　近接・1 マス
目標：クリーチャー1 体
効果：使用者は〈はったり〉判定(=1d20+15)を行い、目標の受動的〈看破〉の対抗判定を受ける。判定に成功すると、使用者は自分の次のターンの終了時まで、目標に対して戦術的優位を得る。

■ポジショニング・ストライク　/横滑り打撃　　ローグ/クラス特徴

[遭遇毎]◆[武器]、[武勇]
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：+12 対 意志
ヒット：1d4+6 ダメージ(クリティカル時 10+1d8 ダメージ)。使用者は目標を 4 マス横滑りさせる。

■ベイト＆スイッチ　/場所交換の詐術　　ローグ/クラス特徴

[遭遇毎]◆[武器]、[武勇]
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：+12 対 意志
ヒット：2d4+6 ダメージ(クリティカル時 14+1d8 ダメージ)。使用者は目標と位置を入れ替え、その後 4 マスのシフトを行える。

■タンブル　/曲芸移動　　ローグ/クラス特徴

[遭遇毎]◆[武勇]
移動アクション　　使用者
効果：使用者は 3 マスのシフトを行える。

■ブライディング・バラージ　/目眩ます弾幕　　ローグ/クラス特徴

[一日毎]◆[武器]、[武勇]
標準アクション　　近接範囲・噴射 3
目標：噴射の範囲内にいて、使用者から見える敵すべて
攻撃：+12 対 AC
ヒット：2d4+6 ダメージ(クリティカル時 14+1d8 ダメージ)。目標は使用者の次ターン末まで盲目状態となる。
ミス：半減ダメージ、目標は盲目状態にならない。

アイテム

ダガー[+1、ラックブレード]　(Lv3 武器)

アイテム・スロット：武器(ダガー)
強化：攻撃ロールとダメージロール+1
クリティカル：+1d8 ダメージ。
パワー([一日毎])：フリー・アクション。行ったばかりの 1 回の攻撃ロールを再ロールできる。もし、出目がより悪くとも、2 回目の値を使用しなくてはいけない。

■レザー・アーマー[+1,ダークリーフ]　(Lv4 鎧)

アイテム・スロット：鎧(レザー・アーマー)
強化：AC+1
特性：遭遇の度、使用者に対して最初に行われる攻撃に対する AC+2。

■ケープ of the マウンティバンク　(Lv5 外套)

アイテム・スロット：首
強化：頑健、反応、および意志+1
パワー([一日毎])：即応・対応。使用者に対する攻撃がヒットした場合にこのパワーを使用できる。使用者は 5 マス瞬間移動し、次の自分のターン終了時まで攻撃者に対して戦術的優位を得る。

■アクロバット・ブーツ　(Lv2 長靴)

アイテム・スロット：脚部
特性：〈軽業〉判定に+1 のアイテムボーナス。
パワー([無限回])：マイナー・アクション。伏せ状態から立ち上がる。

■■ポーション of ヒーリング　(Lv5 ポーション)

アイテム・スロット：ポーション
パワー([消費型]◆[回復])：マイナー・アクション。このポーションを飲み、回復力を 1 回分消費する。通常回復するヒット・ポイントの代わりに、使用者は 10 ポイントのヒット・ポイントを回復する。

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、敵を欺いてつくった隙をつく変幻自在のナイフ使いです。
　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。もちろん自分自身の努力も必要ですが、機会攻撃に対し AC23 を誇る君なら、ただ移動するだけで簡単に挟撃を得ることができます。敵が防衛役のマークを受けているなら、むしろ機会攻撃を行ってダメージを受けるのは相手の側です。一方で、機会攻撃以外の攻撃に対する AC は低いため、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。
　更に君は独力でも戦術的優位を得る手段を確保しています。状況に応じて使い分けて下さい。
　このキャラクターのパワーには AC 以外の様々な防御値を目標とするものが揃っています。効果と敵の防御を考えることで、攻撃はより有効なものとなります。また、一部のパワーは遠隔攻撃にも使用できることは心に留めておいて下さい。
　身につけた技能は、様々な局面で役に立ちます。特に戦闘発生前の聞き込みでは〈事情通〉が、敵に気がつくには〈知覚〉、戦闘中の移動には〈軽業〉、仕掛けに対処するには〈盗賊〉が重要となります。