

WORLDWIDE

DUNGEONS & DRAGONS

GAME DAY

シア

女性 エルフ ローグ(シーフ)/レベル2/無属性

“私は欲しいものを手に入れるわ。”

能力値	能力修正値	防御値	イニシアチブ	修得済み技能
筋力 16	+4	AC 18	+9	〈軽業〉 +10
耐久 12	+2		移動速度 (マス) 7	〈運動〉 +9
敏捷 18	+5	頑健 14	視覚	〈はったり〉 +6
知力 8	+0	反応 17	夜目	〈威圧〉 +6
判断 14	+3		言語	〈知覚〉 +10
魅力 10	+1	意志 13	共通語、エルフ語	〈隠密〉 +10
			受動	〈盗賊〉 +10
			受動〈看破〉 13, 受動〈知覚〉 20	

ヒットポイント
(重傷値 14) 29

アクション
ポイント

底力

回復力

回復力値
7

装備

ショート・ソード +1レザー・アーマー 標準冒険者キット
ショートボウ 盗賊道具

そのほかの装備



近接基礎攻撃

標準 / 近接 武器 / 無限回

ショート・ソードを使用; +10 対 AC; 1d6 + 6 ダメージ。

遠隔基礎攻撃

標準 / 遠隔 武器 / 無限回

ショートボウを使用; 遠隔 15/30; +9 対 AC; 1d8 + 6 ダメージ。

タンブリング・トリック

移動 / 使用者 / 無限回

使用者は3マスのシフトを行なう。このターンにおいて次に敵に近接基礎攻撃をヒットさせたとき、隣接している敵1体に3の追加ダメージを与える。

スニークス・トリック

移動 / 使用者 / 無限回

使用者は移動力を-2して移動できる。その移動の終わりに、使用者は遮蔽か視認困難を得ていれば、〈隠密〉判定を行って隠れることができる。

アジャイル・フットワーク

即応・対応 / 使用者 / 遭遇毎

トリガー: 一体の敵が、使用者に隣接してターンを終了する。効果: 使用者は3マスのシフトを行う。

バックスタブ

フリー / 使用者 / 遭遇毎

トリガー: 使用者が戦術的優位を得て1体の敵に〔武器〕攻撃を行なう。効果: 使用者はトリガーになったパワーでの攻撃ロールに+3パワー・ボーナスを得る。トリガーとなったパワーが敵にヒットしたら、その敵に追加で1d6のダメージを与える。

エルヴァン・アキュラシイ

フリー / 使用者 / 遭遇毎

トリガー: 使用者が1回の攻撃ロールを行ない、その結果が気に入らない。効果: 使用者はトリガーを発生させた攻撃ロールを再ロールする。

その他の能力*

集団警戒: 君から5マス以内にいる、エルフ以外の君の味方すべての〈知覚〉判定に+1の種族ボーナスを与える。

荒地渡り: 君はシフトを行なう際に移動困難な地形を無視できる

急所攻撃: 君が戦術的優位を得て、ショート・ソードまたはショートボウを使うパワーを使用して1体の敵にヒットをしたら、その敵へのパワーでのダメージに2d6の追加ダメージを加える。

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1度もアクションをとっていないクリーチャーすべてに対して戦術的優位を得る。

技能体得: 技能チャレンジにおいて、複数の成功回数を取ることのできる技能のロールにおいて、ダイスの出目で20を出した場合は、その判定は自動的に成功し、さらに追加で1回の成功回数を加える。

*キャラクターのいくつかの選択技は、簡潔にするため記載していない。

