

# アンダー

男性 ハーフリング ローグ (シーフ) / レベル 2 / 無属性

“僕の背がもっと高めりゃ、君にちょっかいたしたかもね。”

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 12	+2	AC 18	+5	〈軽業〉 +12
耐久 18	+5	頑健 15	移動速度 (マス) 6	〈運動〉 +7
敏捷 18	+5	反応 17	視覚 通常	〈はったり〉 +7
知力 10	+1	意志 12	言語 共通語、エルフ語	〈知覚〉 +5
判断 8	+0		受動 受動〈看破〉10, 受動〈知覚〉15	〈隠密〉 +10
魅力 12	+2			〈事情通〉 +7
				〈盗賊〉 +12

ヒットポイント (重傷値 17) 35

アクションポイント  底力

回復力 回復力値 8

装備

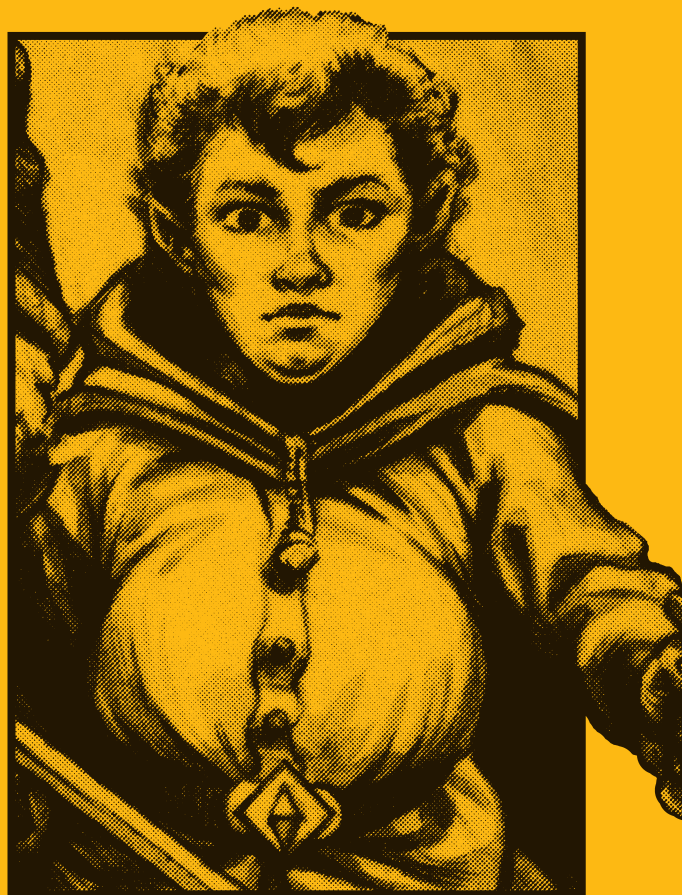
ダガー×5

+1 レザー・アーマー

盗賊道具

標準冒険者キット

そのほかの装備



## 近接基礎攻撃

標準 / 近接 武器 / 無限回

ダガーを使用; +10 対 AC; 1d4 + 6 ダメージ。

## 遠隔基礎攻撃

標準 / 遠隔 武器 / 無限回

ダガーを使用; 遠隔 5/10; +10 対 AC; 1d4 + 6 ダメージ。

## アクロバッツ・トリック

移動 / 使用者 / 無限回

使用者は、使用者の移動速度を-2し、この移動においてペナルティなしで垂直の壁を移動することができる。もし使用者がこの移動を垂直な壁で終えると落下する。使用者は、同じターンでの次の自身のダメージ・ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。

## アンバランスングトリック

移動 / 使用者 / 無限回

使用者は2マスのシフトができる。このターンで次に使用者が敵に近接基礎攻撃をヒットさせた時、目標を伏せ状態にする。

## タンブル

移動 / 使用者 / 遭遇毎

使用者は6マスのシフトを行なう。

## 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。

## セカンド・チャンス

即応・割込 / 使用者 / 遭遇毎

**トリガー:**使用者に対する1回の攻撃がヒットする。**効果:**攻撃者の攻撃ロールを再ロールさせる。

## その他の能力\*

**剛胆:** [恐怖] に対するセーヴィング・スローに+5の種族ボーナス。

**機敏な対応:** 機会攻撃に対するACに+2の種族ボーナス。

**急所攻撃:** 君が戦術的優位を得て、ダガー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+1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肢は、簡潔にするため記載していない。

