

ヒットポイント / 回復力 table with columns for HP, damage, and recovery values.

移動速度 table with columns for normal and疾走 speeds, and equipment slots.

イニシアチブ table with columns for total,敏捷, Lv補正, 特技, and other.

防御値 table with columns for AC, 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 鎧, 盾, 強化, and other.

能力値

Ability values table with columns for 筋力, 耐久力, 敏捷力, 知力, 判断力, 魅力 and their bonuses.

頑健 table with columns for 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 強化, and other.

反応 table with columns for 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 強化, 盾, and other.

意志 table with columns for 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 強化, and other.

アクションポイント table with columns for 0, 1, 2, 3, 4.

技能

Skill table with columns for 技能名, ボーナス, 能力判定値, 習得, 防具, 種族, and other.

近接基礎攻撃

Melee attack table with columns for 武器, 間合い, 命中修正, ダメージ, and other.

遠隔基礎攻撃

Ranged attack table with columns for 武器, 射程, 命中修正, ダメージ, and other.

パワーリスト

Power list table with columns for 名称, 習得, アクション, and 回数.

特技

《軽刀剣練達》、《武器習熟:レイピア》、《背後からの一刺し》、《武器熟練:軽刀剣》、《連続急所攻撃アクション》

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、他一つ(ゴブリン語) 技能ボーナス: なし  
ボーナス特技、ボーナス技能。  
防御値ボーナス: 頑健、反応、意志の各防御値+1。  
ヒロイック・エフォート: 同名のパワーを得る。

基本クラスの特徴

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、ショート・ソード、ショートボウ、スリング、ハンド・クロスボウ  
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: 1ターンの1回戦術的優位を有する敵に対し+2d8追加ダメージ。  
先制攻撃: 遭遇開始時点で一度も行動を取ってない敵に対し戦術優位。  
武器の妙技: 近接基礎攻撃の際【敏捷】を判定に用いることができる。  
バック・スタブ、ローグの裏技: 左記に分類されるパワーを得る。

背景ルール

背景: 盗賊ギルドの養い子(武勇の書2; 知覚+2)  
テーマ: なし(代わりに特技を一つ追加習得)

680 695 540 665 15 665 15 所持金: 15 gp,

Equipment table with columns for 武器, 防具, 腕, 脚, 手, 頭, 首, 指輪, 腰, 指輪, 腰, 所持金.

## 特技

《軽刀剣練達》：軽刀剣類での[武器]攻撃ロール+1 特技(計算済)。軽刀剣を用いているとき、自分に対して戦術的優位を与えているクリーチャーに対し、[武器]攻撃でのダメージ・ロール+1。  
《武器習熟：レイピア》：該当の武器に習熟。  
《背後からの一刺し》：急所攻撃のダメージが増える(計算済)。  
《連続急所攻撃アクション》：アクション・ポイント使用時に同じターン内にもう一度急所攻撃で追加ダメージを与えられる。

## クラス特徴

**急所攻撃**：君が戦術的優位を有する敵1体に対して軽刀剣類、ハンド・クロスボウ、ショートボウ、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2d8の追加ダメージを与える。君がこの追加ダメージを与えられるのは、1ターンに1回だけである。  
**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。  
**武器の妙技**：近接攻撃を行う際、攻撃ロールとダメージ・ロールに筋力ではなく、敏捷を用いることができる。さらに軽刀剣類、ハンド・クロスボウ、ショートボウ、スリング類を使用した[武器]攻撃のダメージ・ロールに+2のボーナスを得る(計算済)。  
**シフの武器の才**：得意武器を使用した[武器]攻撃ロールに+1(計算済)。  
**技能体得**：追加のログのクラス技能から追加で一つを習得。更に技能チャレンジの際に技能判定ロールで20の目を出し、それで1回以上の成功の場合、判定に成功するだけでなく、追加で1回の成功とみなされる。

## 底力

### ■底力

#### 【遭遇毎】

**標準アクション** 使用者  
効果：回復を1回消費し、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(レイピア[+1, ヴァンガード])

#### 【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：+13 対AC  
ヒット：1d8+11ダメージ(クリティカル時19+1d8ダメージ)  
(※特技により、戦術的優位を得ている際ダメージ+1)

### 遠隔基礎攻撃(ダガー) 投擲でのみ使用

#### 【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+8ダメージ(クリティカル時12ダメージ)  
(※特技により、戦術的優位を得ている際ダメージ+1)

### タクティカル・トリック / 戦術の裏技

#### ログ/汎用

#### 【無限回】◆[武勇]

**移動アクション** 使用者  
効果：使用者は7マス(移動速度マス)までの移動を行う。この際、使用者の味方に隣接するマスから離れるときに機会攻撃を誘発しない。使用者の次ターン終了時まで、使用者は使用者の味方一人以上と隣接しているすべての敵に対して戦術的優位を得る。

### アンブッシュ・トリック / 奇襲の裏技

#### ログ/汎用

#### 【無限回】◆[武勇]

**移動アクション** 使用者  
効果：使用者は7マス(移動速度)までの移動を行う。使用者の次ターン時まで、使用者は自分から5マス以内にいる敵のうち、“その敵にとっての味方”に隣接していない者すべてに対して戦術的優位を得る。

### ■ヒーロリック・エフォート / 英雄的奮闘

#### 種族パワー/汎用

#### 【遭遇毎】◆

アクション不要 使用者  
トリガー：使用者が1回の攻撃か、1回のセーヴィングスローにミスする。  
効果：トリガーとなったロールに+4種族ボーナスを得る。

### ■バックスタブ / 隙あり

#### ログ/汎用

#### 【遭遇毎】◆[武勇]

**フリー・アクション** 使用者  
トリガー：使用者は5マス以内にいる1体の敵に対して、武器を用いた基礎攻撃の攻撃ロールを行う。この敵は使用者に対して戦術的優位を与えていなければならない。  
効果：使用者はその攻撃ロールに+3のパワー・ボーナスを得る。その攻撃がヒットしたら、その敵は+1d6の追加ダメージを受ける。

### ■タンブル / 曲芸移動

#### ログ/汎用2

#### 【遭遇毎】◆[武勇]

**移動アクション** 使用者  
効果：使用者は7マスのシフトを行える。

## アイテム

### ■レイピア[+1, ヴァンガード]

#### (Lv3 武器)

アイテム・スロット：武器(レイピア)  
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。  
特性：**ヒットした突撃攻撃は+1d8の追加ダメージ。**  
パワー(【一日毎】◆)：マイナー。突撃攻撃を行う前にこのパワーを使用できる。突撃がヒットした場合、使用者から10マス以内の味方は使用者の次ターン未だ攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

### 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(合計+3)  
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。**

### ■ベリアブト of ブルーフ against ポイズン[+1]

#### (Lv4 護符)

アイテム・スロット：首  
強化：頑健、反応、および意志+1(計算済み)  
特性：**毒に対する抵抗5。**  
パワー(【一日毎】◆)：即応・割込。トリガー：使用者が[毒]攻撃によりダメージを受けると。使用者の次ターン未だ毒に対する抵抗は20になる。

### ブレイサーズ of マイティ・ストライキング

#### (Lv2 腕甲)

アイテム・スロット：腕部  
特性：使用者が近接基礎攻撃をヒットさせた際、その基礎攻撃でのダメージを+2する(計算済)。

### ■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、敵を翻弄しつつ鋭いレイピアで致命傷を与える盗賊剣士です。  
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。ログの裏技を用いることができる君なら、挟撃以外にもたやすく戦術的優位を得ることができます。上手く使い分けて大きなダメージを狙っていきましょう。また突撃を行うことで更に大きなダメージを狙えます。  
ダメージ力が高い一方で、君は打たれ弱いので、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。そのような場合には、近接攻撃と遠隔攻撃を使い分けてください。  
身につけた技能は、様々な局面で役に立ちます。特にダンジョンに向かう前の聞き込みでは〈事情通〉が、敵に気がつくには〈知覚〉、戦闘中の移動には〈運動〉と〈軽業〉、仕掛けに対処するには〈盗賊〉が重要となります。



・「テーマ」習得の代わりに特技を一個追加習得。  
・略語：HoFL：ヒーローズ of フォールン・ランズ、PHB：プレイヤーズ・ハンドブック、AV：冒険者の宝物庫、AV2：冒険者の宝物庫2