

ヒットポイント / 回復力	
最大HP	58
重傷値	29
回復力値	14
回復回数	1 2 3 4 5 6 7 8
ダメージ:	9

移動速度			
通常	6マス	疾走	8マス
基本	6	防具	アイテム
		その他	

イニシアチブ				
合計	【敏】	Lv補正	特技	その他
+8	5	3		

防御値											
22	AC	13	5	10+Lv/2 能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他

能力値			
筋力	10	+0	+3

能力値											
18	頑健	13	3	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

能力値			
耐久力	16	+3	+6

能力値											
22	反応	13	5	10+Lv/2 能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他

能力値			
敏捷力	20	+5	+8

能力値											
22	意志	13	2	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

能力値			
知力	10	+0	+3

能力値											
17	意志	13	2	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

能力値			
判断力	14	+2	+5

能力値											
17	意志	13	2	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

能力値			
魅力	10	+0	+3

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	+3	【魅】	3	なし		
運動	+8	【筋】	3	5	0	
隠密	+15	【敏】	8	5	0	2
軽業	+16	【敏】	8	5	0	2 1
看破	+5	【判】	5	なし		
交渉	+3	【魅】	3	なし		
持久力	+6	【耐】	6	0		
事情通	+8	【魅】	3	5	なし	
自然	+5	【判】	5	なし		
宗教	+3	【知】	3	なし		
知覚	+13	【判】	5	5	なし	3
地下探検	+5	【判】	5	なし		
治療	+5	【判】	5	なし		
盗賊	+17	【敏】	8	5	0	2 2
はったり	+3	【魅】	3	なし		
魔法学	+3	【知】	3	なし		
歴史	+3	【知】	3	なし		
知覚			受動<知覚>: 23		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
レイピア[+2]	1マス	+15	1d8+12	

遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ダガー	5/10マス	+13	1d4+8	

パワーリスト			
名称	習得	アクション	回数
アクロバツ・トリック	クラス	移動	無限
アンブッシュ・トリック	クラス	移動	無限
スニーク・トリック	クラス	移動	無限
タクティカル・トリック	クラス	移動	無限
セカンド・チャンス	種族	即応・割込	遭遇□
バック・スタブ	クラス	フリー	遭遇□□
タンブル	クラス	移動	遭遇□
カニング・エスケープ	クラス	即応・割込	遭遇□
スニーク・in theアタック	クラス	マイナー	遭遇□

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

種族的特徴
サイズ: 小型 移動速度: 6マス 視覚: 通常
言語: 共通語、他一つ(ゴ布林語) 技能ボーナス: 軽業と盗賊
剛胆: 恐怖に対するセーブに+5種族。
機敏な対応: 機会攻撃に対するACに+2種族。
セカンドチャンス: 同名のパワーを取得。

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ターンに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)

装備品	
1,800	武器: レイピア[+2,ラックブレード](3Lv,AV)、ダガーx5本
5	防具: レザー・アーマー[+2,ダークリーフ](9Lv,PHB)
540	腕: ブレイザーズofマイティ・ストライキング(2Lv,HoFL)
540	脚: アクロバット・ブーツ(2Lv,PHB)
360	頭: ヘッドバンドofパーセプション(1Lv,AV)
	首: エルヴン・クローク(7Lv,PHB)
	指輪:
	腰: ヴァイパーズ・ベルト(4Lv,AV)
	予備装具、他
120	その他 盗賊道具(使用時<盗賊>+2)、ポーションofヒーリングx2本
15	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
1,565	陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋
235	所持金: 235 gp,

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。
《素早い回避》：セカンド・チャンス強化する(パワー記載に適用済)。

種族特徴
剛胆：[恐怖]に対するセーヴィング・スローに+5 種族ボーナスを得る。
機敏な対応：機会攻撃に対して+2 種族ボーナスを得る。

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)。
シーフの武器の才：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：追加のロー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
[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, 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：+15 対 AC
ヒット：1d8+12 ダメージ(クリティカル時 20+2d8 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：+13 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)

アクロバット・トリック / 軽業師の裏技 ローグ/汎用
[無限回] ◆[武勇]
移動アクション 使用者
効果：使用者は 5 マス(移動速度-2)までの移動を行う。この際、使用者は 5 マス(移動速度-2)の登攀移動速度を得る。使用者はこのターンに行う基礎攻撃のダメージ・ロールに+2 パワー・ボーナスを得る。
(※レイピアの場合：1d8+14、ダガー投擲の場合：1d4+10)

アンブッシュ・トリック / 奇襲の裏技 ローグ/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。使用者の次ターン末まで、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。

スニークス・トリック / 隠密の裏技 ローグ/汎用
[無限回] ◆[武勇]
移動アクション 使用者
効果：使用者は 5 マス(移動速度-2)までの移動を行う。この移動の終了時に使用者が何らかの遮蔽または視認困難を有しているなら、使用者は隠れるための〈隠密〉判定を 1 回行える。

タクティカル・トリック / 戦術の裏技 ローグ/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。

セカンド・チャンス / 二度目の正直 ハーフリング/汎用
[遭遇毎]
即応・割込 使用者
トリガー：使用者に対する 1 回の攻撃がヒットする。
効果：敵にその攻撃ロールに-5 のペナルティを加えて再ロールさせる。たとえ再ロールの方の出目が低かったとしても、敵は再ロールの結果を用いなければならない。この再ロールでクリティカルはしない。

バックスタブ / 隙あり ローグ/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 ローグ/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。

カニング・エスケープ / 巧みな回避 ローグ/汎用
[遭遇毎]
即応・割込 使用者
トリガー：敵が使用者を攻撃する。
効果：使用者はトリガーとなった攻撃に対して、全ての防御値に+4 のボーナスを得る。トリガーを発生させた敵のターンの終了時に、使用者はフリー・アクションとして 3 マスまでシフトできる。

スニーク in the アタック / 今だ急所を狙え ローグ/汎用 2
[遭遇毎] ◆[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：使用者の次ターン開始時まで、最初に目標にヒットさせた味方は、その目標に戦術的優位を得ているなら、その目標に対して 2d8 の追加ダメージを与える。

アイテム
レイピア+2, ラックブレード (Lv8 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+2
クリティカル：+2d8 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。もし出目が悪くとも、2 回目の値を使用しなければいけない。

レザー・アーマー+2, ダークリーフ (Lv9 鎧)
アイテム・スロット：鎧(レザー・アーマー)
強化：AC+2(合計+4)
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。

エルヴンクローク+2 (Lv7 外套)
アイテム・スロット：首
強化：頑健、反応、および意志+2(計算済み)
特性：〈隠密〉+2(計算済み)。

ヴァイパー・ベルト (Lv4 ベルト)
アイテム・スロット：腰
特性：毒に対する抵抗 5。
パワー(〔遭遇毎〕◆)：アクションでない。継続[毒]ダメージに対するセーヴを行うときにこのパワーを使用できる。そのセーヴに+2 のパワー・ボーナスを得る。

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。

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)。

ヘッドバンド of パーセプション+1 (Lv1 額環)
アイテム・スロット：頭部
特性：〈知覚〉+1(計算済み)。

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小人の盗賊剣士です。

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。このとき「スニーク in the アタック」は敵への集中攻撃をさらに有効にします。

ロー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。

ダメージが高い一方で、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。危ない場面では「セカンド・チャンス」や「カニング・エスケープ」が身を守るのに役立ちます。

君の忍びの技は、これまでの冒険で見つけた宝物で、さらに磨きがかかり、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。
- ・継続した冒険により、アイテムを一つ追加で所有。
- ・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