

ヒットポイント / 回復力										移動速度			
最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	8	通常	疾走
39	19	9		9	10	11	12	13	14	15	16	6マス	8マス
ダメージ:										基本	防具	アイテム	その他
										6			

イニシアチブ					防御値									
合計	[敏]	Lv補正	特技	その他	10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他	
+6	4	2			19	AC	12	4		2		1		

能力値				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
筋力	能力値	能力修正値	能力判定値	17	頑健	12	4		1			
	18	+4	+6									

耐久力	能力値	能力修正値	能力判定値	10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
	12	+1	+3	19	反応	12	4		1	0		
							2					

敏捷力	能力値	能力修正値	能力判定値	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	+4	+6	19	意志	12	1		1			

知力	能力値	能力修正値	能力判定値	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
	8	-1	+1	14								

判断力	能力値	能力修正値	能力判定値	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
	12	+1	+3									

魅力	能力値	能力修正値	能力判定値	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
	12	+1	+3									

技能							アクションポイント				
技能名	ボーナス	能力判定値	習得	防具	種族	その他	0	1	2	3	4
威圧	+10	[魅]	+3	5	なし	2					
運動	+11	[筋]	+6	5	0						
隠密	+11	[敏]	+6	5	0						
軽業	+11	[敏]	+6	5	0						
看破	+3	[判]	+3	なし							
交渉	+3	[魅]	+3	なし							
持久力	+5	[耐]	+3	0	2						
事情通	+3	[魅]	+3	なし							
自然	+3	[判]	+3	なし							
宗教	+1	[知]	+1	なし							
知覚	+3	[判]	+3	なし							
地下探検	+10	[判]	+3	5	なし	2					
治療	+3	[判]	+3	なし							
盗賊	+11	[敏]	+6	5	0						
はったり	+3	[魅]	+3	なし							
魔法学	+1	[知]	+1	なし							
歴史	+1	[知]	+1	なし							
知覚	受動(知覚): 13			受動(看破): 13							

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+1	1マス	+11	1d8+5	

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	+11	1d4+4	

パワースキット			
名称	習得	アクション	回数
デフト・ストライク	クラス	標準	無限
ピアシング・ストライク	クラス	標準	無限
フューリアス・アソルト	種族	フリー	遭遇
トーチャラス・ストライク	クラス	標準	遭遇
セットアップ・ストライク	クラス	標準	遭遇
タンブル	クラス	移動	遭遇
イージー・ターゲット	クラス	標準	一日

特技リスト	
(背後からの一刺し)	"急所攻撃"のダイスがd8に増加
(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)
(武器習熟:レイピア)	レイピアへの習熟

種族的特徴	
サイズ: 中型	移動速度: 6マス
言語: 共通語、巨人語	技能ボーナス: 威圧と持久力
ハーフオークのしぶとさ: 各遭遇で初めて重傷になると、一時的hp5点を得る	
迅速突撃: 突撃時の移動速度+2	
フューリアス・アソルト: 遭遇: 攻撃をヒットさせたときに1Wの追加ダメージ	

クラス特徴	
役割: 撃破役	パワー源: 武勇
防具習熟: クロース、レザー	
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+2d8+4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。	
腕っぷし無頼: 急所攻撃のダメージに筋力ボーナス追加。	
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	
山岳: (地下探検) に+2	

装備品	
武器:	ラックブレード・レイピア+1(3Lv宝物庫)
防具:	ブラッドカット・レザー・アーマー+1 (LV4PHB)
腕	
脚	ウェーブストライダーブーツ (LV4PHB)
手	
頭	
首	アミュレット・オブ・フィジカルリゾルブ+1 (LV2宝物庫)
指輪	
腰	
装具	
その他	盗賊道具、ポーシジョンofヒーリングx2、ダガー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,	

特技
《武器習熟：レイピア》：該当の武器に習熟する。
《背後からの一刺し》：急所攻撃のダメージが増える(計算済)。
《武器練達：軽刀剣類》：軽刀剣類による攻撃ロール+1(計算済)。

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 2d8+4 (クリティカル時 20) 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。
腕っぷし無頼：急所攻撃のダメージに筋力ボーナスを追加(計算済)。

種族特徴
ハーフオークのしぶとさ：各遭遇で初めて重傷になったとき、一時ヒットポイント 5 点を得る。
迅速な突撃：突撃時の移動速度+2。

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, ヴェンジフル])
[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：+11 対 AC
ヒット：1d8+5 ダメージ(クリティカル時 13+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：+11 対 AC
ヒット：1d4+4 ダメージ(クリティカル時 8 ダメージ)。

デフト・ストライク / 熟練の打撃 ログ/クラス特徴
[無限回]◆[武器]、[武勇]
標準アクション 近接・レイピア (1 マス) or 遠隔・ダガー(5/10 マス)
目標：クリーチャー 1 体
特殊：使用者は攻撃の前に 2 マス移動できる。
攻撃：+11 対 AC
ヒット：レイピア 1d8+5 ダメージ(クリティカル時 13+1d8 ダメージ)。ダガー 1d4+4 ダメージ(クリティカル時 8 ダメージ)。

下記のパワーはレイピア使用時の場合。
ピアシング・ストライク / 貫通撃 ログ/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)
目標：クリーチャー 1 体
攻撃：+11 対 反応
ヒット：1d8+5 ダメージ(クリティカル時 13+1d8 ダメージ)。

トーチャラス・ストライク / 拷問打撃 ログ/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：+11 対 AC
ヒット：2d8+9 ダメージ(クリティカル時 25+1d8 ダメージ)。

セットアップ・ストライク / あつらえ打撃 ログ/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：+11 対 AC
ヒット：2d8+5 ダメージ(クリティカル時 21+1d8 ダメージ)。目標は使用者の次ターン終了時まで、使用者に戦術的優位を与える。

フューリアス・アソールト / 怒りの猛攻 ハーフオーク/種族特徴
[遭遇毎]
フリーアクション 使用者
トリガー：使用者が敵にヒットを与える。
効果：その攻撃に 1d8 の追加ダメージを与える。

タンブル / 曲芸移動 ログ/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 6 マスのシフトを行える。

イージー・ターゲット / 容易的 ログ/クラス特徴
[一日毎]◆[武器]、[武勇]
標準アクション 近接・レイピア (1 マス) or 遠隔・ダガー(5/10 マス)
目標：クリーチャー 1 体
攻撃：+11 対 AC
ヒット：レイピア 2d8+5 ダメージ(クリティカル時 21+1d8 ダメージ)ダガー 2d4+4 ダメージ(クリティカル時 12 ダメージ)
目標は減速状態となり、使用者に戦術的優位を与える(セーブ・両方とも終了)
ミス：半減ダメージ、目標は使用者の次のターンの終了時まで戦術的優位を与える。

アイテム
レイピア[+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はいけない。

レザー・アーマー[+1, ブラッドカット] (Lv4 鎧)
アイテム・スロット：鎧(レザー・アーマー)
強化：AC+1
パワー([回復力])：マイナー・アクション。使用者は自分が”重傷“の時、この鎧のパワーを使用し、次の自分のターンの終了時まで、全てのダメージに対する抵抗 10 を得る。

アミュレット・オブ・フィジカル・リソルヴ (Lv2 お守り)
アイテム・スロット：首
強化：頑健、反応、および意志+1
特性：毒のキーワードを持つ効果および使用者を弱体化状態、減速状態、動けない状態にさせる効果に対するセーヴィング・スローに+2 のアイテムボーナスを得る

ウェーブストライダー・ブーツ (Lv4 長靴)
アイテム・スロット：脚部
特性：自分のターンの開始時にしっかりと表面の上にいるのであれば、使用者は液体の上を、あたかもそれが通常の地形であるかのように歩いて渡ることができる。ターン終了時にもまだ液体の上にいる場合、使用者は沈んでしまう。
パワー([一日毎])：マイナー・アクション。遭遇の終了時まで、使用者は液体の表面を、あたかもそこが通常の地形であるかのように移動して渡ることができる。

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。