

A	キャラクターの名前	レベル: 1	種族: ハーフリング(スタウト) 性別:
			属性: 混沌にして中立 年齢:
			背景: 犯罪者(強盗) 信仰:
			クラス: ローグ1 プレイヤー名:

B	習熟ボーナス	+2
能力値 (27pt) 能力修正 セーヴィングスロー		
筋力	10 → +0	筋力ST +0
敏捷力	17 → +3	敏捷ST +5
耐久力	14 → +2	耐久ST +2
知力	13 → +1	知力ST +3
判断力	12 → +1	判断ST +1
魅力	10 → +0	魅力ST +0

C	技能	計	習熟	クラス	能力	その他
	威圧	+0		○	+0	0
	運動	+0		○	+0	0
	隠密	+5	背景	○	+3	0
	軽業	+5	クラス	○	+3	0
	看破	+1		○	+1	0
	芸能	+0		○	+0	0
	交渉	+0		○	+0	0
	自然	+1			+1	0
	宗教	+1			+1	0
	生存	+1			+1	0
	搜索	+3	クラス	○	+1	0
	知覚	+5	クラス	○	+1	+2
	治療	+1			+1	0
	手先の早業	+5	クラス	○	+3	0
	動物使い	+1			+1	0
	はったり	+2	背景	○	+0	0
	魔法	+1			+1	0
	歴史	+1			+1	0
	受動判断力(知覚)	15				10

D	個性と背景	インスピレーション:
	個人的特徴:	
	新しいところで最初に行うのはあらゆるもの弱み、あるいは隠している何かに注意を払う。	
	理想: 「自由」	
	鎖は砕かれるためにある。それが、誰に作られた物であっても。	
	繋がり:	
	大切なものが自分から奪われた。自分の目的はそれを奪い返し、あがなわせる事だ。	
	欠点:	
	計画があるのなら、俺はそれを忘れる。もしそれを忘れられないなら、無視する。	

E	武器・防具、道具への習熟		
軽装鎧	○	盾	
中装鎧		単純武器	○
重装鎧		軍用武器	
・ハンド・クロスウボウ、ロングソード、レイピア、ショートソード			
・盗賊道具(習熟ボーナス+4)、ゲームセット一種			

F	イニシアティブ	敏捷	特技	その他
	+3	← +3		

移動速度	種族	鎧	その他
25ft	← 25		

AC	鎧	盾	敏捷	他
14	← 11	+0	+3	

ヒットポイント	最大ヒットポイント: 10
	一時ヒットポイント:

攻撃能力					
武器	攻撃ボーナス	ダメージ	種別	射程	残弾数
ショートソード	+5	1d6+3	刺突	-	-
ショートソード(副武器)	+5	1d6	刺突	-	-
ダガー(投擲)	+5	1d4+3	刺突	60/320ft	2本

G	種族特徴
	言語: 共通語、ハーフリング語
	・小型サイズ
	・幸運
	・勇敢
	・ハーフリングの敏捷性
	・スタウトの回復力

H	クラス特徴
	・急所攻撃1d6
	・熟練の技
	・盗賊の符丁

I	特技やその他の特徴

J	74.45/89.45	
装備品	背負い袋	ベル
レザーアーマー	毛布	10ftの紐
ショートソードx2本	保存食x5、水袋	100個のベアリング入り袋
ダガーx2本	火口箱	
盗賊道具	ロウソクx5	
かなたこx2本	束ねられた麻の縄50ft	
ベルトポーチ	油x2瓶	
フード付きの暗い服	ハンマーとピトンx10個	金貨15枚

K	呪文	記載欄を参照
---	----	--------

#### [A] キャラクターシート：

このシートには君がゲームをするのに必要な情報がまとめられている。また君が得た宝物、経験値などを記入するのも使う。

#### [B] 能力値と能力修正値、セーヴィング・スロー：

能力値は身体や心の才能を表すもので、高いほどよい。能力値が高ければ能力修正値も高くなる。

☆何かを行おうとするとき、能力値チェックを要求されることがある。その場合はd20を振り、能力修正値を加算する。

☆判定の際に、君が得意とすることであるなら、「習熟ボーナス」を加算できる。また「有利」な判定ならd20を2回振って良い値をとる。「不利」なら2回振って悪い値をとる。

呪文や毒、恐怖、罠、ドラゴンの炎などに耐えられるか否かは能力値に対応したセーヴィング・スロー(セーブ)で判定する。

☆セーブの際には1d20に要求された種類のセーブ値を加える。出目で20が出たら常に成功、1なら失敗となる。

#### [C] 技能チェックのやり方：

物を登ったり泳いだりといった「できること」は技能で表される。君は盗賊として隠密と盗みの技を身につけている。

☆技能チェックは1d20して「計」を加える。結果は高い値であるほどよい。

#### [D] 個性と背景、インスピレーション：

これらは君の性格や求める行い、社会への繋がり、欠点を表している。ゲーム中に特徴を反映したプレイを行えば、DMから「インスピレーション」を与えられる。

☆インスピレーションを消費することで、判定の際に「有利」を得ることができる。

また、他のプレイヤーが良いプレイを行ったと考えたとき、君が持っているインスピレーションを譲ることができる。

#### [E] 武器・防具、道具への習熟：

君はこれらの武器や防具、道具をペナルティ無しに利用できる。

#### [F] 戦闘の仕方：

君は戦闘の最初にイニシアチブチェックを行う(1d20)。最も値の高いものから行動し、以下、高い順に行動を解決する。

君は移動アクションを用いて、自分の移動速度だけ移動できる。HPやアーマークラス(AC)は君が敵からの攻撃に対し、どれくらい耐えられるかを示す。高いほどタフで攻撃を受けにくい。

☆君は1ターンに1回攻撃ができる。攻撃の判定には使用した武器の攻撃ロールに+1d20を加える。この値が敵のAC以上なら命中だ！ダメージを振れ。出目が1なら外れだが、20ならクリティカルだ。DMにクリティカルについて聞いてみよう。

君は右手に持ったショートソードで攻撃し、更にボーナス・アクションを用いて、副武器のショートソードで攻撃できる。この攻撃のダメージには君の敏捷修正値を追加できない。

#### [G] ハーフリング(スタウト)の種族特性：

**小型サイズ：**ハーフリングの大きさは小型サイズである。

**幸運：**攻撃ロールや能力値チェック、セーブの時に1を振ったら、君はダイスを再ロールし、その結果を適用する。

**勇敢：**[恐怖]に対するセーブの際、優位を得る。

**ハーフリングの敏捷性：**君よりサイズの大きなクリーチャーのいるマスを通り抜ける。

**スタウトの回復力：**毒へのセーブに優位。毒ダメージへの抵抗。

#### [H] クラス特徴：

##### ローグのクラス特徴

**急所攻撃1d6：**1ターンに1回、君は優位を得た攻撃をヒットさせたときに、1d6の追加ダメージを与えることができる。

もし目標の敵(=君の味方)がその5ft以内にいたなら、敵が無効化能力を持っているか、君が不利を受けていなければ、優位が無くとも急所攻撃が発生する。

**熟練の技：**君は〈知覚〉と盗賊道具の習熟ボーナスが2倍になる。

**盗賊の符丁：**君は身振りや暗号を用いて、盗賊の符丁を知らない者に気づかれずにメッセージをやり取りできる。また、これらを用いた盗賊ギルドの縄張りを示す印に気づき、利用できる。

#### [I] 特技、その他の特徴：

特技は君の持つ特殊な能力を示す。

#### [J] 装備品：

君が持ち歩いている装備品を示す。

#### [K] 呪文：

君は呪文を使えない。

自分の手番(ターン)でできること

■標準アクションの一つ：・武器で攻撃、・25フィート移動、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う。

■合計で30ftまでの移動：・起き上がる(15ft分)

■関連した雑多な行動の一つ：・今いるマスに伏せる、・ドアを開ける／閉める、・武器を抜く、・アイテムを拾う、・アイテムを手渡す

■アクションを要しない行動：・持っているアイテムを落とす、・話す

■ボーナス・アクション：・逆手に持った武器で攻撃する。

#### 味方と組織：

君は「赤巾輸送組合」という名の密輸団に所属している。君は彼らを信用していないが、彼らと連絡し協力をしている。また、長く会っていないが君の妹がモストーンの町に住んでいる。

街道警備隊に君の顔を知られていないが、接触には警戒する。

#### キャラクターの背景物語：

通商道を中心に旅の商売をしていた君の一家のキャラバンは、強盗と奴隷狩りの一団に襲われて焼き討ちにされた。幼かった君ができたのは、かろうじて妹を連れて逃げ隠れる事だけだった。

君は復讐に取り憑かれている。妹をモストーンの宿屋に無理矢理に預けた君は、キャラバンを襲った犯人の手がかりを求めて、ならず者に接触し、密輸団に入った。手がかりを得たら、いつか彼らを殺すためだ。しかし、一人きりで殺しきるのは難しい。利用できる戦力、あるいは他の何かが必要だ。

君はクリフデンの故買屋に届け物の任務を受けている。不審を抱かれぬよう、偽装をして町に向かう。

