

A	キャラクターの名前	レベル: 1	種族: ハーフエルフ	性別:
			属性: 混沌にして中立	年齢:
			背景: いかさま師	信仰:
			クラス: ソーサラー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	14 → +2	敏捷ST +2
	耐久力	16 → +3	耐久ST +5
	知力	10 → +0	知力ST +0
	判断力	10 → +0	判断ST +0
	魅力	16 → +3	魅力ST +5

C	技能	計	習熟	クラス	能力	その他
	威圧	+3	○		+3	0
	運動	+0			+0	0
	隠密	+2			+2	0
	軽業	+4	種族		+2	0
	看破	+2	種族	○	+0	0
	芸能	+3			+3	0
	交渉	+5	○	○	+3	0
	自然	+0			+0	0
	宗教	+0		○	+0	0
	生存	+0			+0	0
	搜索	+0			+0	0
	知覚	+0			+0	0
	治療	+0			+0	0
	手先の早業	+4	背景		+2	0
	動物使い	+0			+0	0
	はったり	+5	背景	○	+3	0
	魔法	+2	○	○	+0	0
	歴史	+0			+0	0
	受動判断力(知覚)	10				10

D	個性と背景	インスピレーション:
	個人的特徴:	
	天性の博打打ちであり、とんでもないリスクも平気だ。	
	好みの企み: 服を着替えるように新しい人物となる。	
	理想: 「大博打」	
	人生はどうか分からないのは博打と一緒に、そして博打は大きいほど面白い。	
	繋がり:	
	私は高貴の出だ。いつの日か、盗まれた土地と称号を取り戻す。本当ですよ？お疑いなら、これまでのお話をいたしましょう・・・	
	欠点:	
	自分より偉そうな奴をみると、騙しにかかる誘惑に耐えられない。	

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
	・ダガー、ダート、スリング、クォータースタッフ、ライト・クロスボウ
	・変装キット、偽造キット

F	イニシアティブ	敏捷	特技	その他
	+2	←	+2	

移動速度	種族	鎧	その他
30ft	←	30	

AC	鎧	盾	敏捷	他
12	←	10	+0	+2

ヒットポイント	最大ヒットポイント:	9
	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
ダガー	+4	1d4+2	刺突	-	-
ショッキング・グラスプ					
ファイア・ボルト呪文	+5	1d10	火	60ft	-

G	種族特徴
	言語: 共通語、エルフ語、ドワーフ語
	・暗視60ft
	・フェイ起源
	・多才

H	クラス特徴
	・呪文詠唱
	・ソーサラーの起源: ワイルド・マジック
	-ワイルド・マジックの波動
	-混沌の潮流

I	特技やその他の特徴

J	装備品	55.5/70.5
	保存食x10、水袋	
	ダガーx3本	火口箱
	秘術焦点具(水晶)	松明x10
	ベルトポーチ	食器
	上質な服一式	束ねられた麻ローブ50ft
	変装キット	
	背負い袋	騙し道具(架空の紋章入りの指輪)
	毛布	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、畏、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。君は妖術師としての魔法知識と、いかさま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。

[G] ハーフエルフの種族特性：

暗視60ft：60ft先までの暗闇を見通せる。

フェイ起源：魅了へのセーブに優位を得、魔法の眠りに陥らない。

多才：2つの技能に習熟する。

[H] クラス特徴：

ソーサラーのクラス特徴

ソーサラーの起源：君は混沌の力を引き出すワイルド・マジックを魔力の起源としている。これにより、以下の能力を持つ。

・**ワイルド・マジックの波動：**1Lv呪文を使ったときにd20を振る。その目が1だったときに混沌の力が溢れる。ワイルド・マジックの波動表を振って、その効果が発生する。

・**混沌の潮流：**攻撃、能力チェック、セーブ判定の際に優位を得ることができる。この能力は大休憩をとるか、1Lv呪文を使用時にワイルド・マジック表を振ることで再使用できる。

[I] 特技、その他の特徴：

[J] 装備品：

特技は君の持つ特殊な能力を、装備品は君の持ち物を示す。

[K] 呪文：呪文のセーブ難易度13/命中修正+5

●1レベル呪文：[], []

君は下記の1レベル呪文を修得している。2つの呪文スロットを持ち、呪文を使うとスロットが消費される。呪文の使用回数は一晩の休憩を取ることで回復する。特記無き限り詠唱は標準アクションである。

・サンダーウェーブ

目標：術者を起点に15ft立方空間内

持続時間：瞬間

効果：範囲内のクリーチャーは耐久セーブを行い、失敗すると2d8[雷鳴]ダメージを受け10ft押しやられる。成功した場合は半減ダメージのみ。範囲内に納まっている物体は自動的に10ft押しやられる。この音は300ftに渡って響き渡る。

・スリープ

目標：射程90フィート、効果範囲20ft内のクリーチャー

持続時間：1分間(10ラウンド)

効果：合計hpが5d8までの目標を眠らせ、気絶状態とする。効果は現在hpが低いものから順に影響する。アンデッドや魅了に効果を受けないものはこの呪文の効果を受けない。

●まじない：君は以下の0Lv呪文を回数無制限で使用できる。

・ファイア・ボルト

目標：射程60ftの1体への遠隔魔法攻撃 1d20+5

持続時間：瞬間

効果：命中した目標に1d10[火]ダメージ。誰にも着用されていない可燃物体にヒットさせた場合、目標は着火する。

・ショッキング・グラスプ

目標：射程60ftの1体への近接魔法攻撃 1d20+5

持続時間：瞬間

効果：目標が金属鎧を着ていた場合、攻撃に優位を得る。命中した目標は1d8[電撃]ダメージを受け、目標のターン開始時までリアクションを行えない。

・マイナー・イリュージョン(発動には動作と物質要素のみ)

目標：30ft以内

持続時間：1分間

効果：範囲内に音か一つの物体の幻をつくり出す。音の場合、囁きから叫び声までの音量を調節で、誰かの声、獣の吠え声、太鼓の音などを出せる。幻像は5ft以内のサイズで、他の感覚的效果も伴う。接触した者には幻像だとばれる。この幻を調査するものは、知力(搜索)をセーブ(DC13)に行い、成功すると幻だと見破れる。

自分の手番(ターン)でできること

■標準アクションを一つ：・武器で攻撃、・30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を一つ：・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

味方と組織：

彼はオームーやテシアの商家や賭場の人々、宿、兵士に至るまで多くの知人おり、相手に応じて異なる名前や立場を名乗っている。君の騙しの目標になった相手には、君を恨んでいる者も多い。

キャラクターの背景物語：

オームーのハーフエルフ貴族の家に生まれた君は、子供の頃に対立商家の者に掠られてカリムシャンに奴隷として売り払われた。そこでジェナシらに使われつつ、魔法を身につけた。魔法と欺きの技で脱出した君は本来のものを取り戻すべく動き始めた。

というのは嘘で本当は人間の博徒だ。相手によってはこういう名乗りが有効だ。

と言うのも嘘で本当は私、かよわい女なの。安全のため魔法で男装しているわ。

それはともかく、君は国境のクリフデンの町の運命を賭にし、他の面子はムランディンに滅ぼされることに大金を賭けた。君が賭けたのは別の結末だ。

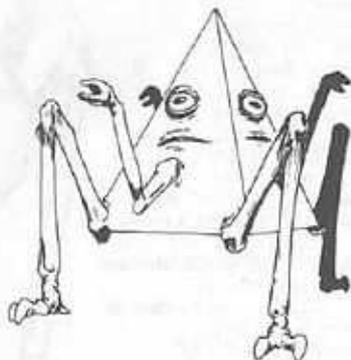


ワイルド・マジックの波動

ワイルドマジックの波動が発動したら、d100を振ってその効果を決定しよう！君の知らない呪文を発動することになったら、その効果についてはDMか近くのプレイヤーに尋ねてみよう。

d100	効果
01-02	1分間、君のターン開始の度にこの表を振る。その出目次第でこの結果は無効化される。
03-04	1分間、視線が通っていたら透明なクリーチャーをみれる。
05-06	君から5ft以内の何者にも占められていない空間にDMによって選択し、操られる1機のモドロンが現れる。1分後に消滅する。
07-08	君は自身を中心に3Lv呪文としてファイアーボールを唱える。
09-10	君は5Lv呪文としてマジックミサイルを唱える。
11-12	d10を振る。君の身長はそのダイス目のインチ数だけ変化する。出目が奇数なら縮み、偶数なら伸びる。
13-14	君は自身を中心にコンフュージョン呪文を唱える。
15-16	1分間、君のターン開始時に5hpを回復する。
17-18	君は羽根でできた長い髭を伸ばし、それは君はくしゃみをするまで残る。その時で点で羽根は君の顔から爆散霧消する。
19-20	君は自身を中心にグリース呪文を唱える。
21-22	1分間、君が発動する次の呪文がセーブを要するものだったら、目標クリーチャーはセーブに不利を得る。
23-24	君の肌の色はぞくぞくする青い影に変わる。リムーヴ・カース呪文はこの効果を終わらせられる。
25-26	1分間、君の額に目玉が一つ現れる。この間、君は視覚に関係した判断(知覚)チェックに有利を得る。
27-28	1分間、君のすべての1標準アクションの呪文は、1ボーナス・アクションの発動時間を得る。
29-30	君は君の視界内の60ft以内の誰にも占められていない空間に瞬間移動する。
31-32	君は次ターン末までアストラル次元界に移送される。その後元の位置か、最も近い空いた空間に戻ってくる。
33-34	1分間、君が次に唱えるダメージ呪文は最大化する。
35-36	d10を振る。君の年齢はそのダイス目だけ変化する。出目が奇数なら若返り(最若1才)、偶数なら老いる。
37-38	DMによって操られる1d6のフランプスが60ft以内の空いた空間に現れ、君に恐怖している。彼らは1分後に消失する。
39-40	君は2d10のhpを回復する。
41-42	君は次ターン開始時まで鉢植えに変化する。その間、無力化状態で全ダメージに脆弱性がある。君のhpが0以下になったら、鉢は壊れ君の形は戻る。
43-44	1分間、君は自分のターンにボーナス・アクションとして20ft瞬間移動できる。
45-46	君は自身にレヴィテーションを発動する。
47-48	君から5ft以内の空間にDMによって操られるユニコンが現れる。1分後に消滅する。
49-50	1分間、君は話すことができない、君が話そうとするとピンク色の泡が口から浮かぶ。
51-52	1分間、霊体の盾が君の前に浮かび、君のACに+2のボーナスを与え、マジック・ミサイルを無効化する。
53-54	5d6日間、アルコール酩酊への完全耐性を得る。
55-56	君の髪の毛は抜け落ちるが、24時間以内に生えなおす。
57-58	1分間、他のクリーチャーが着用や運んでいないあらゆる可燃物は、君が触ると発火して爆発する。
59-60	君は消費した最も低いレベルのスロットを回復する。
61-62	1分間、君が話すときには常に叫ぶ。
63-64	君は自身を中心にフォッグ呪文を唱える。
65-66	君が選んだ30ft以内にいる最大3体のクリーチャーは4d10[電撃]ダメージを受ける。
67-68	君は次ターン末まで最も近いクリーチャーに対して恐怖状態になる。
69-70	1分間、君から30ft以内のクリーチャーは皆、透明になる。攻撃するか呪文を唱えるとそのクリーチャーの透明は終了する。
71-72	1分間、君はすべてのダメージへの抵抗を得る。
73-74	60ft以内のランダムなクリーチャー1体が1d4時間毒状態になる。
75-76	1分間、君は30ft放射でまばゆく輝く。君から5ft以内で行動終了したあらゆるクリーチャーはその次ターン末まで盲目になる。
77-78	君は自身にポリモーフ呪文を唱える。君がセーブに失敗したなら、君は持続時間中、羊になる。
79-80	1分間、幻のお花と蝶々が君の10ftにパタパタと浮く。
81-82	君は直ちに一つの追加アクション(訳注:ボーナス・アクションという意味でない)を得る。
83-84	君から30ft以内のクリーチャーはそれぞれの1d10[死霊]ダメージを受ける。君はその合計ダメージ分のhpを回復する。
85-86	君はミラーイメージ呪文を発動する。
87-88	君はフライ呪文を60ft以内のランダムなクリーチャーに発動する。
89-90	1分間、君は透明になる。この間、他のクリーチャーは君の音を聞けない。この透明は君が攻撃下呪文を唱えると終わる。
91-92	もし、君が1分間以内に死んだら、君は直ちにリーンカーネート呪文を受けたかのように復帰する。
93-94	1分間、君のサイズ分類は1段階だけ大きくなる。
95-96	1分間、君と君から30ft以内のクリーチャーは刺突ダメージへの脆弱性を得る。
97-98	1分間、君は幽かで霊妙な音楽に取り囲まれる
99-00	君はすべてのソーサリー点を回復する。

モドロン(秩序にして中立の機械生命体)



フランプス(善の異形)

