

A	キャラクターの名前	レベル: 3	種族: エルフ(ウッド)	性別:
			属性: 混沌にして中立	年齢:
			背景: 船乗り	信仰:
			クラス: モンク3	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 +2
敏捷力	16 → +3	敏捷ST +5
耐久力	14 → +2	耐久ST +2
知力	8 → -1	知力ST -1
判断力	16 → +3	判断ST +3
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	+2	背景	○	+0	0
	隠密	+5	○	○	+3	0
	軽業	+5	○	○	+3	0
	看破	+3		○	+3	0
	芸能	+0			+0	0
	交渉	+0			+0	0
	自然	-1			-1	0
	宗教	-1		○	-1	0
	生存	+3			+3	0
	搜索	-1			-1	0
	知覚	+5	種族		+3	0
	治療	+3			+3	0
	手先の早業	+3			+3	0
	動物使い	+3			+3	0
	はったり	+0			+0	0
	魔法	-1			-1	0
	歴史	+1	背景代替	○	-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:		
武術修練のため、あるいは縁起担ぎとして風変わりな行いをする。周囲の者には奇行に見えるが、君には必然性がある。		
理想: 「贖罪」		
世界には大いなる災いが潜み人々を脅かしている。災いを私の呼び寄せたのは私であり、あがなう必要がある。		
繋がり:		
無慈悲な海賊ニンジャが船長と船乗り仲間を殺し、私は残された。この手で復讐する。		
欠点:		
目にしたものと自分の思いこみに合わせて解釈する。		

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
・ショートソード、ロングソード、ショートボウ、ロングボウ	
・楽器(フルート)、航海測量器具、乗り物(水上)	

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
45ft	← 35		10

AC	鎧	盾	敏捷	他
16	← 10	+0	+3	+3

ヒットポイント	最大ヒットポイント:	24
	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
クォータースタッフ(両手)	+5	1d8+3	殴打	-	-
素手攻撃	+5	1d4+3	殴打	-	-
スリケン(投擲)	+5	1d4+3	刺突	60/320ft	2枚

G	種族特徴
言語: 共通語、エルフ語	
・暗視60ft	
・鋭い感覚	
・フェイ起源	
・森エルフの武器訓練	
・野山の覆い	
・トランス	

H	クラス特徴
・鎧わぬ守り	
・武術	
・気(2ポイント/休憩): 連打、緩まぬ防御、風の運足	
・鎧なき移動(10ft)	
・開手の道: 開手の技術	

I	特技やその他の特徴

J	86.6/350	
装備品	背負い袋	ポーションofヒーリングx1本
クォータースタッフ	毛布	
スリケンx2枚	保存食x10、水袋	
索止め栓(=クラブ)	火口箱	
絹ロープ50ft	松明x10	
古代カラトウエア風の銀の鍵	食器	
ベルトポーチ	束ねられた麻ロープ50ft	
装束一式とメンポ	フルート	金貨263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にも使う。

[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1 d 20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。君はモンクとしてのカラテを身につけている。

- ☆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+1 d 20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。

君は両手で持ったクォータースタッフで攻撃し、更にボーナス・アクションを用いて、素手攻撃をおこなえる。

[G] エルフの種族特性：

暗視60ft：60ft先までの暗闇を見通せる。

鋭い感覚：〈知覚〉に習熟している。

フェイ起源：魅了と魔法の眠りへのセーブに優位を得る。

トランス：大休憩の代わりに4時間の瞑想を行える。

野山の覆い：草葉や大雨、雪、霧と言った自然現象による軽度の隠蔽によって隠れることを試みられる。

[H] クラス特徴：

モンクのクラス特徴

鎧わぬ守り：盾も鎧も着けていないとき、ACが【判断】上昇する。

武術：

- ・素手攻撃に習熟し、1d4のダメージを与えることができる。
- ・モンク武器と素手攻撃において、【敏捷】で攻撃できる。
- ・自分のターンにモンク武器か素手攻撃を行った場合、ボーナス・アクションとして一回の素手攻撃を行える。

鎧なき移動力：盾も鎧も着けていないとき、移動力が10ft上昇。
気(3ポイント/休憩)：“気ポイント”を身につける。このポイント消費して様々な能力を実行できる。気ポイントは小休憩か大休憩を取ることで回復する。

- ・連打(1pt)：攻撃アクションを取った後即座に、ボーナス・アクションとして2回の素手攻撃を行う。

- ・緩まめ防御(1pt)：ボーナス・アクションとして回避Actを取る。
- ・風の運足(1pt)：ボーナス・アクションとして疾走かエンゲージ離脱Actを取る。更にそのターンの跳躍距離が場になる。

開手の道：

- ・開手の技術：連打が一つでも命中した時に、対象に以下の効果の一つを課すことができる(セーブ難易度は13)。
 - ・対象は【敏捷】セーブを行い、失敗すると伏せ状態になる。
 - ・対象は【筋力】セーブを行い、失敗するとキャラクターは対象を自身より遠ざけるように15ft動かせる。
 - ・対象はキャラクターの次ターンが終了するまでリアクションをとれなくなる。

[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。

- ・ポーション of ヒーリング：飲むと hp を 2d4+2 回復する。

[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、・35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35ftまでの移動：・起き上がる(20ft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：・(通常攻撃の後に)素手攻撃を行う。・気を使った様 the な行動をとる。

味方と組織：

キャラクターの背景物語：

