

A	キャラクターの名前	レベル: 2	種族: ハーフリング(ライトフット)	性別:
			属性: 混沌にして中立	年齢:
			背景: 犯罪者(スリ)	信仰:
			クラス: ローグ2	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 8	→ -1	筋力ST -1
敏捷力 17	→ +3	敏捷ST +5
耐久力 14	→ +2	耐久ST +2
知力 10	→ +0	知力ST +2
判断力 12	→ +1	判断ST +1
魅力 14	→ +2	魅力ST +2

技能	計	習熟	クラス	能力	その他
威圧	+2		○	+2	0
医術	+1			+1	0
運動	-1		○	-1	0
隠密	+5	背景	○	+3	0
軽業	+5	クラス	○	+3	0
看破	+1		○	+1	0
芸能	+2		○	+2	0
自然	+0			+0	0
宗教	+0			+0	0
生存	+1			+1	0
説得	+2		○	+2	0
捜査	+4	クラス	○	+0	+2
知覚	+3	クラス	○	+1	0
手先の早業	+5	クラス	○	+3	0
動物使い	+1			+1	0
ペテン	+4	背景	○	+2	0
魔法学	+0			+0	0
歴史	+0			+0	0
受動判断力(知覚)	13				10

D	個性と背景	インスピレーション:
	個人的特徴:	
	・状況の持つリスクに注意を払わない、私にオッズを教えないで欲しい。	
	・大抵の状況で私はいつも朗らかだ。私は声や感情を荒立てずに自分を制御している。	
	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:	
	寛大な後援者から借りている古い借金を返そうとしている。	
	欠点:	
	何か価値のありそうなものを見るとどうやって盗むか以外の何も考えられなくなる。	

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: 17
	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
レイピア	+5	1d8+3	刺突	-	-
ショートボウ	+5	1d6+3	刺突	60/320ft	20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
	・生まれつきの隠密

H	クラス特徴
	・急所攻撃1d6
	・熟練の技
	・盗賊の符丁
	・狡猾なアクション

I	特技やその他の特徴

J	装備品	86.45/101.45
	背負い袋	ベル
	レザーアーマー	毛布 50ftの紐
	ショートソード	保存食x5、水袋 100個のペアリング入り袋
	ショートボウ(矢20本)	火口箱
	盗賊道具	ロウソクx5
	かなてこ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、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+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。

君は遠くから両手を使ってショートボウで攻撃できる。また、近寄ったときには片手に持ったレイピアで攻撃できる。

## [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ことができる。

**生まれつきの隠密：**自分より1段階以上サイズが大きいクリーチャーによって視認困難が課されている場合に隠れ身を試みることができる。

## [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〈捜査〉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付き、利用できる。

**狡猾なアクション：**ボーナス・アクションとして、“疾走”か“エンゲージ離脱”、“隠れ身”を行うことができる。

## [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)のできることに

■標準アクションを一つ：・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

■ボーナス・アクション：・逆手の武器で攻撃、・狡猾なアクション

## 味方と組織：

---

---

---

## キャラクターの背景物語：

---

---

---

---

---

---

