

<b>A</b>	キャラクターの名前	レベル: 1	種族: ハーフリング	性別: 男
	レム		クラス: バード	年齢: ???
			属性 秩序にして善	信仰: ???

能力値		能力修正値		
筋力	10 8	-2 →	0 -1	STR
敏捷力	12 14	2 →	+2	DEX
耐久力	14	→	+2	CON
知力	13 13	→	+1	INT
判断力	10 10	→	+0	WIZ
魅力	16 18	2 →	+4	CHA

種族特性	
移動速度: 20フィート	・武器精通
・小型サイズ	
・大胆不敵	
・ハーフリングの幸運	
・鋭き五感	
・確かな足取り	

技能	クラス	ランク	能力	その他	計
威圧		0	+4	0	+4
隠密	○	1	+2	4	+10
軽業	○	1	+2	2	+8
鑑定		0	+1	0	+1
騎乗		0	+2	0	+2
芸能(管楽器)	○	1	+4	0	+8
交渉	○	1	+4	0	+8
真意看破	○	1	+0	0	+4
呪文学		0	+1	0	+1
水泳		0	-1	0	-1
生存		0	+0	0	+0
装置無力化		0	+2	0	+2
脱出術		0	+2	0	+2
知覚			+0	2	+2
知識(貴族)	○	1	+1	1	+6
知識(工学)		0	+1	0	+1
知識(次元界)		0	+1	0	+1
知識(自然)		0	+1	0	+1
知識(宗教)		0	+1	0	+1
知識(神秘学)	○	1	+1	1	+6
知識(ダンジョン探検)		0	+1	0	+1
知識(地域)		0	+1	0	+1
知識(地理)		0	+1	0	+1
知識(歴史)		0	+1	0	+1
治療		0	+0	0	+0
手先の早業		0	+2	0	+2
登はん			-1	2	+1
動物使い		0	+4	0	+4
はったり	○	1	+4	0	+8
飛行		0	+2	0	+2
魔法装置使用		0	+4	0	+4

武器・防具への習熟			
軽装鎧	○		盾 ○
中装鎧			単純武器 ○
重装鎧			軍用武器
ロングソード、ショートソード			ショートボウ
レイピア、サップ、ウィップ			

クラス特性		ヒットポイント: 10		
セーブ	クラス	能力	その他	判定値
頑健セーブ	0	+2	1 →	+3
反応セーブ	2	+2	1 →	+5
意思セーブ	2	+0	1 →	+3
攻撃ボーナス: 0		技能ランク: 8		
その他のクラス特徴				
・バードの知識				
・呪文				
・初級呪文				
・呪芸:				
打ち消しの調べ、恍惚の呪芸、勇気鼓舞の呪芸				

戦闘能力				
イニシアティブ	敏捷	特技	その他	判定値
	+2		→	+2
	クラス	能力	その他	
近接攻撃	0	-1	1 →	+0
遠隔攻撃	0	+2	1 →	+3

武器	ショートソード				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+3	1d4-1	19~20/x2	刺突	-	-

武器	スリング				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+3	1d3-1	20/x2	殴打	60ft	x20本

防具と防御能力					
レーザーアーマー	鎧	盾	敏捷	他	判定値
AC	+2	+0	+2	+1	15

特技		武器の妙技	

装備品	記載欄参照

呪文	記載欄を参照

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	・マジック・アイテムを使用
・呪文を使う	・呪芸を開始する
・20フィート移動	
・初級呪文を使う	
■移動アクションを一つ	
・アイテムを背負い袋から出す	・ドアを開ける/閉める
・武器を抜く	・地面のアイテムを拾う
・20フィート移動	
■さらにフリーアクションを1つ(以上)	
・手に持っているアイテムを落とす	・話す
・今いるマスに伏せる	・5ftだけ動く
・呪芸を停止する	

### [A] キャラクターシート：

このキャラクターシートは君がゲームを行う判定に必要な情報がまとめられている。また、君が装備や手に入れた宝物、経験値などを記入するためのものでもある。

### [B] 能力値と能力修正値：

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。

☆「ドアを蹴破る」、「酒場の主人の名前を思い出す」といったとき、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（能力値ではない）を加算する。

### [C] ハーフリングの種族特性：

君の移動速度は移動アクションを使用したとき等に、何マス移動できるかを示す。またハーフリング以下の特性を持つ。

小型：ACと攻撃、〈隠密〉にボーナス（適用済み）。

大胆不敵：[恐怖]に対する全てのセーヴィング・スローに+2

ハーフリングの幸運：全てのセーヴィング・スロー+1（適用済み）

鋭き五感：〈知覚〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

確かな足取り：〈軽業〉と〈登攀〉判定に+2。

### [D] 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。君は放浪の民として欺きの技に加え、君の探求心は呪文と異界の知識を身につけさせた。君が連れてくるトカゲの使い魔は君に危険を教えてくれる。

☆技能チェックは技能を使って行われる。結果は高い値であるほどよい。1d20してD欄の「計」を加えたのが、そのチェックの結果である。

### [E] 武器・防具への習熟：

君はこれらの武器や防具をペナルティ無しに利用できる。

### [F] セーブの仕方：

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。

### バードのクラス特徴

バードの知識：全ての〈知識〉技能判定+1、未修得で判定できる。

呪芸：君は1日に8ラウンド、笛を演奏することで様々な呪芸を行える。呪芸の効果を開始するのは標準アクションであり、それを毎ラウンド維持するのはフリー・アクションとして行なえる。呪芸を変更するには、1回の標準アクションである。

君が耳が聞こえないとき(20%)や盲目の時(50%)、呪芸は失敗するかもしれない。君の演奏を聴けない者は呪芸の効果を受けない。

打ち消しの調べ：〈芸能：管楽器〉判定を行なう。バードの30フィート以内にいる、[音波]や[言語依存]の魔法攻撃の影響を受けているクリーチャーは、自分がロールしたセーヴィング・スローの結果とバードの〈芸能〉判定の結果を比べ、どちらか高いほうをそのセーブの結果とすることができる。持続時間が“瞬間”でない攻撃を受けているクリーチャーが打ち消しの調べの効果範囲内にいる場合、そのクリーチャーは打ち消しの調べを1ラウンド聞くごとに1回、〈芸能〉判定の結果を用いてその魔法効果に対して再度セーブを行なうことができる。

恍惚の呪芸[心術]&[強制]：君は90フィート以内において互いに注意しているクリーチャーを恍惚状態にすることができる。目標は意志セーブ14に失敗すると、君が芸能を続ける間、その芸能に見入って恍惚状態に陥る。その間、〈知覚〉等に-4のペナルティを受け、潜在的な危険が発生したときには再度セーブを行える。

明確な危険が発生したときには即座に恍惚は解け、そのような状況下でこの呪芸は使えない。一度、セーブに成功した者は24時間この呪芸の効果を受けない。

勇気鼓舞の呪芸：君と味方の勇気を鼓舞し、攻撃ロールとダメージロール、[魅惑]および[恐怖]効果に対するセーヴィング・スローに+1のボーナスを与える。

### [G] 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+2)。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。出目で20が出たら常に命中、1なら外れとなる。出目がクリティカル可能域内なら、その攻撃はクリティカルだ。DMにクリティカルについて聞いてみよう。

### [H] 防御力：

君のアーマークラス(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。高いほど攻撃を受けにくい。

### [I] 特技：

特技は君の持つ特殊な能力を示す。

《武器の妙技》君は近接攻撃ロールを敏捷ボーナスで行える。

### [J] 装備品：

- ・レザー・アーマー ・ショート・ソード、
- ・スリングとブリット10個 ・背負い袋 ・携帯用寝具
- ・フルート ・覆い付きランタン ・絹のロープ(50ft)
- ・火打ち石と打ち金、・発煙棒2本、・呪文構成要素ポーチ
- ・保存食(4) ・水袋、・12gp

### [K] 呪文：

□□1レベル呪文：君は2種類の1レベル呪文を覚えており、それらを1日毎に合計で2回使用できる。

どの呪文を何回使うかはその場で決めることができる。

呪文の使用回数は一晩の休憩を取ることで回復する。

- ・スリープ(心術[強制])[精神作用]

距離 中距離(100フィート+10フィート/レベル)

効果範囲：距離110ft半径10ft内の生きているクリーチャー

発動時間：1ラウンド、持続時間：1分

セーヴィング・スロー：意志15・無効；呪文抵抗：可

効果：合計4ヒット・ダイス分のクリーチャーを眠らせる。ま

ず最もHDの低いものに作用する。同じヒット・ダイスなら、

呪文の起点に近いものから作用する。眠っているクリーチャー

は無防備状態である。頬を叩いたり、傷つけたりすれば、

目覚めさせることができるが、普通の雑音では目覚めない。

- ・キュア・ライト・ウーンズ

目標：接触したクリーチャー1体

効果：目標は1d8+1点のヒットポイントを回復する。

- 初級呪文：君は4種類の初級呪文を回数無制限で使用できる。

- ・ディズ

目標：25フィート以内の人型生物1体(4ヒットダイス以下)

セーヴィング・スロー：意志14・無効、呪文抵抗：可

効果：目標は1ラウンド幻惑になり、通常を行動できない。

目標はその後1分間、この呪文に完全耐性を得る。

- ・ダンシング・ライツ

目標：110フィート以内の10フィート以内の空間

効果：空間内に最大4つの光を作り出し、自由に動かす。

- ・ディテクト・マジック

効果：60フィート以内の魔法

の存在を感知し、マジックア

イテムを識別する。

- ・サモン・インストルメント

効果：君の手元に愛用の楽器

を出現させる。



レム：ハーフリングのバード  
楽観主義とユーモアが最大の武器