

<b>A</b> キャラクターの名前 <b>メリシエル</b>	レベル: 1	種族: 人間	性別: 女
		クラス: ローグ(PU版)	年齢: ???
		属性: 混沌にして中立	信仰: ???

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

20pt

<b>F</b> クラス特性	ヒットポイント: 13
セーブ 判定値	クラス 能力 その他
頑健セーブ +1	← 0 +1
反応セーブ +6	← 2 +4
意思セーブ +0	← 0 +0
攻撃ボーナス: 1	技能ポイント: 8
その他のクラス特徴	
・急所攻撃1d6	
・罨探し+1	
・妙技訓練	

<b>C</b> 種族特性
移動速度: 30フィート
夜目、鋭き五感
エルフの耐性
エルフの魔法
武器精通

<b>G</b> 戦闘能力				
イニシアティブ	判定値	敏捷	特技	その他
	+4	← +4		
近接攻撃	+2	← 0	+2	
遠隔攻撃	+4	← 0	+4	

<b>D</b> 技能	クラス	ランク	能力	その他	計
威圧	○	0	+1	0	+1
隠密	○	1	+4	0	+7
軽業	○	1	+4	0	+7
鑑定	○	0	+0	0	+0
騎乗		0	+4	0	+3
芸能( )	○	0	+1	0	+1
交渉	○	0	+1	0	+1
真意看破	○	0	+0	0	+0
呪文学		0	+0	0	+0
水泳	○	0	+2	0	+1
生存		0	+0	0	+0
装置無力化	○	1	+4	0	+7
脱出術	○	0	+4	0	+3
知覚	○	1	+0	0	+4
知識(貴族)		0	+0	0	+0
知識(工学)		0	+0	0	+0
知識(次元界)		0	+0	0	+0
知識(自然)		0	+0	0	+0
知識(宗教)		0	+0	0	+0
知識(神秘学)		0	+0	0	+0
知識(ダンジョン探検)	○	0	+0	0	+0
知識(地域)	○	1	+0	0	+4
知識(地理)		0	+0	0	+0
知識(歴史)		0	+0	0	+0
治療		0	+0	0	+0
手先の早業	○	1	+4	0	+7
登はん	○	1	+2	0	+5
動物使い		0	+1	0	+1
はったり	○	1	+1	0	+5
飛行		0	+4	0	+3
魔法装置使用	○	0	+1	0	+1

<b>メイン武器</b>	<b>レイピア</b>				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+4	1d6+2	18~20/x2	刺突	-	-
<b>サブ武器</b>	-				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
-	-	-	-	-	-
<b>遠隔武器</b>	<b>ダガー</b>				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+4	1d4+2	19~20/x2	刺突	10ft	x8本

<b>H</b> 防具と防御能力					
スタデッド・レザ	鎧	盾	敏捷	他	判定値
AC	+3	+0	+4		17

<b>I</b> 特技	《武器の妙技》
《追加hp》	

<b>J</b> 装備品	記載欄を参照
--------------	--------

<b>K</b> 呪文	記載欄を参照
-------------	--------

<b>E</b> 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	
サブ、ショートソード、レイピア			
ショートボウ、ハンド・クロスボウ			

<b>自分の手番(ターン)でできること</b>
<b>■標準アクションを一つ</b> ・武器で攻撃      ・30フィート移動      ・マジック・アイテムを使用
<b>■移動アクションを一つ</b> ・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 ・30フィート移動
<b>■さらにフリーアクションを1つ(以上)</b> ・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

#### [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] 人間の種族特性：

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。

夜目：薄暗い場所で通常の2倍の距離まで見通せる。

エルフの耐性：魔法的な睡眠効果に対する完全耐性。心術呪文と心術効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナス。

エルフの魔法：呪文抵抗を打ち破るための術者レベル判定に+2の種族ボーナス。また、魔法のアイテムの特性を鑑定する際の〈呪文学〉判定に+2の種族ボーナス。

鋭き五感：〈知覚〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

武器精通：ロングボウ、ロングソード、レイピア、ショートボウに習熟。“エルヴン”とついた武器を軍用武器として扱う。

#### [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。君は戦士として身体の動かし方を身につけており、魔法の力を追い求めている。

☆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。

#### ローグのクラス特徴

**妙技訓練：**ボーナス特技として《武器の妙技》を得る。

**急所攻撃：**30ft以内にいる自身を効果的に守れない敵を攻撃できれば、その急所をつくことで1d6の追加ダメージを与えられる。

これは、主に以下の3つの状況の時である。

- ・対象がまだ戦闘の手番が廻ってきていない。
- ・対象が麻痺・無防備状態である。
- ・対象が君と君の仲間に挟撃されている。

**畏探し：**〈装置無力化〉技能判定と畏を探すための〈知覚〉技能判定に+1を加える。ローグは〈装置無力化〉技能を用いて魔法的な畏を解除できる。

#### [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+1)。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》一部の武器で敏捷性を基準に攻撃できる(計算済)  
《追加hp》hpが3点上昇します(計算済)

#### [J] 装備品：

スタデッド・レザー レイピア                      ダガー8本  
背負い袋                      携帯用寝具、                      ベルトポーチ、  
チョーク、絹のロープ、袋、                      衣服一式、盗賊道具、  
火打ち石と打ち金、松明(5)、                      保存食(5)、28gp

#### [K] 呪文：

君は呪文を使えない。



メリシエル：エルフのローグ

ものごとの解決には忍びの技と針山のごとき刃物