

A	キャラクターの名前	レベル: 1	種族: 人間	性別: 男
	エズレン		クラス: ウィザード	年齢: ???
			属性 秩序にして中立	信仰: ???

能力値		能力修正値		
筋力	11	-1	0	0
	10	→	+0	STR
敏捷力	15	-1		
	14	→	+2	DEX
耐久力	14	-1		
	13	→	+1	CON
知力	15	3		
	18	→	+4	INT
判断力	11	1		
	12	→	+1	WIZ
魅力	9	1		
	10	→	+0	CHA 20pt

種族特性	
移動速度:	20フィート
ボーナス技能	
ボーナス特技	

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

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

・ダガー、クラブ、ヘヴィ・クロスボウ、ライト・クロスボウ、クォータースタッフ

クラス特性		ヒットポイント: 8		
セーブ 判定値		クラス	能力	その他
頑健セーブ	+3	←	0	+1
反応セーブ	+2	←	0	+2
意思セーブ	+3	←	2	+1
攻撃ボーナス:	0	技能ポイント:	7	
その他のクラス特徴				
・呪文書				
・秘術の絆: 1回/1日				
・徒弟の手: 7回/1日				

戦闘能力					
イニシアティブ	判定値		敏捷	特技	その他
	+6	←	+2	4	
近接攻撃	判定値		クラス	能力	その他
	+0	←	0	+0	
遠隔攻撃	+2	←	0	+2	

メイン武器		高品質のケイン			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+1	1d6	20/x2	殴打	-	-
サブ武器		-			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
-	-	-	-	-	-
遠隔武器		ライト・クロスボウ			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+2	1d8+2	19-20/x2	殴打	60ft	x20本

防具と防御能力				
メイジ・アーマー呪文	鎧	盾	敏捷	他
AC	+4	+0	+2	
				判定値
				16

特技		イニシアチブ強化	
頑健無比		イニシアチブ強化	
		巻物作成	

J 装備品	記載欄を参照
-------	--------

K 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	・20フィート移動
・呪文を使う	・“秘術の絆”を使う
・マジック・アイテムを使用	・“徒弟の手”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	・ライト・クロスボウを装填
■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

[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。また人間はより多くの技能と特技を得る。

[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。

ウィザードのクラス特徴

呪文書：ウィザードは修得している呪文を自分の呪文書に書き記し、これを用いて呪文の準備を行う。

秘術の絆（1回/日）：君は秘術の絆で結ばれた武器であるケイン（＝ステッキ）を持つ。これを手にせず呪文を使おうとする場合、精神集中判定1d20+5で目標値21以上を出さねばならない。これを手にしているとき、君の呪文書にある一つの呪文を準備してあったかのように使用する事ができる（1回/日）。

徒弟の手（7回/日）：君は以下の攻撃を行うことができる。

目標：30フィート以内のクリーチャー1体

効果：目標に1d20+5の遠隔攻撃を行う。

命中したら1d6ダメージ。

[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。

《頑健無比》頑健セーブ判定値+2（計算済）。

《イニシアチブ強化》イニシアチブ判定値+4（計算済）。

《巻物作成》君は冒険の無い日に、自分の準備した呪文を込めた1Lv呪文の巻物を作ることができる。これには12.5gpかかる。

[J] 装備品：

高品質のケイン（ステッキ；クラブ扱い）、ダガー、ライト・クロスボウとボルト10本、背負い袋、呪文構成要素ポーチ、巻物入れ、呪文書、携帯用寝具、保存食（5）、たいまつ10本、ロウソク10本、水袋、8gp

[K] 呪文：術者Lv1、精神集中+5

●**1レベル呪文：**君は下記の2種類の1レベル呪文を準備している。使用した呪文は消費され、その日はもう使うことができない。呪文の使用回数は一晩の休憩を取ることで回復する。君は「秘術の絆」を用いて呪文書に記載された呪文から一つを用いることができる。

□メイジ・アーマー

目標：接触したクリーチャー1体

持続時間：1時間

効果：目標のACに+4の鎧ボーナスを与える。

□マジック・ミサイル

目標：110フィート以内のクリーチャー1体

効果：目標に1d4+1ポイントのダメージを与える。

☒バーニング・ハンズ（準備しておらず、秘術の絆で使用）

距離：15フィート

効果範囲：円錐形の爆発

セーヴィング・スロー：反応14・無効、呪文抵抗 可

効果：範囲内のクリーチャーに1d4+1の[火]ダメージを与える。反応セーブに成功すると、ダメージを半減できる。

☒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。

●初級呪文：君は3種類の初級呪文を回数無制限で使用できる。

・レイ of フロスト

目標：25フィート以内のクリーチャー1体

効果：目標に1d20+2の遠隔接触攻撃を行う。

命中したら1d3[冷気]ダメージ。

・ライト

目標：接触した物体一つ

持続時間：10分間

効果：目標の物体を輝かせ、20ft以内を通常の明るさにし、40ft以内の明るさを通常の明るさに1段階だけ近づける。

・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。



エズレン：年老いた人間のウィザード、杖を片手に冒険の旅に出る