

A キャラクターの名前 ダミエル	レベル: 2	種族: エルフ	性別: 男
		クラス: アルケミスト	年齢: ???
		属性: 混沌にして中立	信仰: ???

能力値		能力修正値	
筋力	12	+1	STR
敏捷力	16	+3	DEX
耐久力	12	+1	CON
知力	18	+4	INT
判断力	10	+0	WIZ
魅力	8	-1	CHA 20pt

クラス特徴	
・ボーナス特技	
・錬金術	
・変異薬	
・爆弾1d6(6回/日)	
・毒に対する抵抗、毒の使用	
・発見: 爆散爆弾	

種族特性	
移動速度: 30フィート	言語: 共通語、エルフ語
夜目、鋭き五感	
エルフの耐性	
エルフの魔法	
武器精通	

防御能力		ヒットポイント: 16			
チェインシャツ	判定値	鎧	盾	敏捷	他
AC	16	+3	+0	+3	
接触AC	13	-	-	+3	
立ちすくみAC	13	+3	+0	+0	
セーブ	判定値	クラス	能力	その他	
頑健セーブ	+4	3	+1		
反応セーブ	+6	3	+3		
意思セーブ	+0	0	+0		

技能	計	クラス	ランク	能力	その他
威圧	-1		0	-1	0
隠密	+3		0	+3	0
軽業	+3		0	+3	0
鑑定	+8		1	+4	0
騎乗	+3		0	+3	0
製作(錬金術)	+11		2	+4	2
交渉	-1		0	-1	0
真意看破	+0		0	+0	0
祝文学	+9		2	+4	0
水泳	+1		0	+1	0
生存	+0		0	+0	0
装置無力化	+10		2	+3	2
脱出術	+3		0	+3	0
知覚	+7		2	+0	2
知識(貴族)	+4		0	+4	0
知識(工学)	+4		0	+4	0
知識(次元界)	+4		0	+4	0
知識(自然)	+8		1	+4	0
知識(宗教)	+4		0	+4	0
知識(神秘学)	+8		1	+4	0
知識(ダンジョン探検)	+4		0	+4	0
知識(地域)	+4		0	+4	0
知識(地理)	+4		0	+4	0
知識(歴史)	+4		0	+4	0
治療	+5		2	+0	0
手先の早業	+4		1	+3	0
登はん	+1		0	+1	0
動物使い	-1		0	-1	0
はったり	-1		0	-1	0
飛行	+3		0	+3	0
魔法装置使用	+4		2	-1	0

攻撃能力					
イニシアティブ	判定値		敏捷	特技	その他
	+3		+3		
攻撃の種類	値		クラス	能力	その他
近接攻撃	+4		1	+3	
遠隔攻撃	+4		1	+3	
戦技ボーナス	+2		1	+1	
戦技防御値	15		1	+4	

メイン武器		高品質レイピア			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+5	1d6+1	18~20/x2	刺突	-	-

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		爆弾			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+5接触	1d6+4	-	火	20ft	x6個

特技		武器の妙技	
ポーション作成		万能投擲術	

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
レイピア、ロングソード			ショートボウ、ロングボウ
爆弾			

J 装備品	
松明x5	
高品質スタッド・レーザー	火打ち石と打ち金
高品質レイピア	絹のロープ(50ft)
背負い袋	保存食x4、水袋
ベルトポーチ	
携帯用寝具	
錬金術の処方箋	ワンドofキュア・ライト・ウーンズ(x25; 1d8+1)
高品質の盗賊道具	金貨2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：

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] エルフの種族特性：

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。君は盗賊として忍びと盗みの技を身につけている。

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] クラス特徴：

アルケミストのクラス特徴

ボーナス特技：アルケミストの能力に関係した2つの特技を得る。

錬金術：君はポーションを製作（錬金術）で鑑定できる。

爆弾（1d6+5；6回/日）：君は1標準アクションで爆弾を準備し、飛散武器として投げられる。直接命中した目標にダメージを与えた後、周囲5ftの者に5点の[火]ダメージを与える。

爆散爆弾の発見：爆散爆弾を投げる事もできる。この直撃を受けたものは着火し、消火するまで1d6[火]ダメージを受ける。飛散範囲は10ftに広がる。

変異薬（降下時間；20分間）：君は変異薬を飲むことで、外皮+2、敏捷+4、判断力-2の変化を受ける。この間の君の判定値は以下のようになる。

アーマークラス：20、接触AC15、立ちすくみAC15

頑健セーブ：+4、反応セーブ：+8、意志セーブ：-1

技能 装置無力化 +12、知覚 +4

レイピアの攻撃：+7 /1d6+1ダメージ

爆弾の攻撃：+7 /1d6+4ダメージ

毒耐性、毒の使用：毒に対するセーブに+4ボーナス、毒を使用しても誤って自身が毒を受けることがない。

[G] 防御力：

君の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。

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。

[H] 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+4)。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。

[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)

《ポーション作成》修得錬金術のポーションを作成できる。

《万能投擲術》あらゆる物体を投擲でき、飛散武器なら命中+1。

[J] 装備品：

君が持ち歩いている装備品を示す。

ワンド of キュア・ライト・ウーンズ (25 チャージ)

目標：接触したクリーチャー1体

持続時間：瞬間

効果：目標のhpを1d8+1回復する。

[K] 錬金術エキス：術者Lv2、精神集中+6

1Lvのエキス：君は下記の3種類の1Lvエキスを準備している。

エキスは標準アクションで調合し、直ちに飲むことができるポーションの様に働く。エキスの対象は常に自分自身である。使用したエキスは消費され、その日はもう使うことができない。エキスの使用回数は一晩の休憩を取ることで回復する。

シールド

持続時間：2分間(20ラウンド)

効果：目標のACに+4の盾ボーナスを与える。

ロング・ショット

持続時間：2分間(20ラウンド)

効果：使用者のあらゆる遠隔攻撃の射程を+10ftする。

エクスペディシャス・リトリート

持続時間：2分間(20ラウンド)

効果：使用者の地上移動速度に+30ft強化ボーナスを与える。

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、
・マジック・アイテムを使用、
エキスを使用、
変異薬を使用、
爆弾で攻撃
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



ダミエル：エルフのアルケミスト
薬物によって現れる別人格が危険に駆り立てる