

A	キャラクターの名前	レベル: 2	種族: エルフ	性別: 女
	メリシエル		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
敏捷力	18	→	+4	DEX
耐久力	12	→	+1	CON
知力	10	→	+0	INT
判断力	10	→	+0	WIZ
魅力	12	→	+1	CHA 20pt

F	クラス特徴
・急所攻撃1d6	
・罨探し+1	
・身かわし	
・ローグの技: 罨見抜き	
・妙技訓練	

C	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	

G	防御能力	ヒットポイント: 19			
チェインシャツ	判定値	鎧	盾	敏捷	他
AC	18	+4	+0	+4	
接触AC	14	-	-	+4	
立ちすくみAC	14	+4	+0	+0	
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	+7	←	3	+4	
意思セーブ	+0	←	0	+0	

D	技能	計	クラス	ランク	能力	その他
威圧	+1	○	0	+1	0	
隠密	+8	○	2	+4	0	
軽業	+8	○	2	+4	0	
鑑定	+0	○	0	+0	0	
騎乗	+3		0	+4	0	
芸能()	+1	○	0	+1	0	
交渉	+5	○	1	+1	0	
真意看破	+0	○	0	+0	0	
呪文学	+0		0	+0	0	
水泳	+5	○	1	+2	0	
生存	+0		0	+0	0	
装置無力化	+10	○	2	+4	2	
脱出術	+3	○	0	+4	0	
知覚	+7	○	2	+0	2	
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)	+4	○	1	+0	0	
知識(地域)	+4	○	1	+0	0	
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	+7	○	1	+4	0	
登はん	+5	○	1	+2	0	
動物使い	+1		0	+1	0	
はったり	+5	○	1	+1	0	
飛行	+3		0	+4	0	
魔法装置使用	+5	○	1	+1	0	

H	攻撃能力			
イニシアティブ	判定値	敏捷	特技	その他
	+4	←	+4	
攻撃の種類	値	クラス	能力	その他
近接攻撃	+5	←	1	+4
遠隔攻撃	+5	←	1	+4
戦技ボーナス	+3	←	1	+2
戦技防御値	17	←	1	+6

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
+6	1d6+2	18~20/x2	刺突	-	-

サブ武器	シッケル				
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+2	20	斬	-	-

遠隔武器	ダガー				
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	1d4+2	19~20/x2	刺突	10-50ft	x8本

I	特技	《武器の妙技》
	《追加hp》	

E	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
サップ、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		

J	装備品	高品質の盗賊道具
高品質チェイン・シャツ	チョーク	
高品質レイピア	松明x5	
シッケル	火打ち石と打ち金	
ダガーx8本	絹のロープ(50ft)	
背負い袋	保存食x4、水袋	
ベルトポーチ	薬瓶ofキュア・ライト・ウーンズx2本	
携帯用寝具		金貨195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にも使う。

[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：

ローグのクラス特徴

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。

妙技訓練：ボーナス特技として《武器の妙技》を得る。

異探し：〈装置無力化〉技能判定と罠を探すための〈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罠を解除できる。

身かわし：普通なら反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃において、セーブに成功すればダメージを全く受けずにすむ。無防備状態のとき身かわし能力を使えない。

異見抜き：罠から10フィート以内を通りかっただけで、即座に罠を感知するための〈知覚〉判定を行うことができる。

[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、罠、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)
《追加hp》hpが3点上昇する(計算済)

[J] 装備品：

君が持ち歩いている装備品を示す。

□□ ポーション of キュア・ライト・ウーンズ

目標：飲んだクリーチャー1体

持続時間：瞬間

効果：目標のhpを1d8+1回復する。

[K] 呪文：

君は呪文を使えない。

自分の手番(ターン)のできることを

■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

■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



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