

A キャラクターの名前	レベル: 2	種族: エルフ(ハイエルフ)	性別:
		属性: 混沌にして善	年齢:
		背景: 貴族	信仰:
		クラス: ウィザード2	プレイヤー名:

B 習熟ボーナス	+2
-----------------	----

能力値 (27pt)	能力修正	セーヴィングスロー
筋力 9 → -1	筋力ST -1	
敏捷力 14 → +2	敏捷ST +2	
耐久力 14 → +2	耐久ST +2	
知力 16 → +3	知力ST +5	○
判断力 10 → +0	判断ST +2	○
魅力 12 → +1	魅力ST +1	

技能	計	習熟	クラス	能力	その他
威圧	+1			+1	0
医術	+0	○		+0	0
運動	-1			-1	0
隠密	+2			+2	0
軽業	+2			+2	0
看破	+0	○		+0	0
芸能	+1			+1	0
自然	+3			+3	0
宗教	+3	○		+3	0
生存	+0			+0	0
説得	+3	背景		+1	0
捜査	+5	クラス	○	+3	0
知覚	+2	種族		+0	0
手先の早業	+2			+2	0
動物使い	+0			+0	0
ペテン	+1			+1	0
魔法学	+5	クラス	○	+3	0
歴史	+5	背景	○	+3	0
受動判断力(知覚)	12				10

D 個性と背景	インスピレーション:
個人的特徴:	
私の親切さと寛大さによって、一般民衆に好かれています。	
理想:	「尊敬」
私の身分に対して敬意が払われるべきなのは当然です。 しかし、すべての人は身分に関係なく敬意を持って扱われるべきです。	
繋がり:	
一般民衆は私のことを人々の英雄として見ているに違いありません。	
欠点:	
私の言動によって、私はしばしば家族に恥をかかせる。	

E 武器・防具、道具への習熟	
軽装鎧	盾
中装鎧	単純武器
重装鎧	軍用武器
・ダガー、ダート、スリング、クォータースタッフ、ライト・クロスボウ	
・ロングソード、ショートソード、ロングボウ、ショートボウ、ゲーム・セット(カードゲーム)	

F イニシアティブ	敏捷	特技	その他
+2	←	+2	

移動速度	種族	鎧	その他
30ft	←	30	

AC(メイジャーマー)	鎧	盾	敏捷	他
15	←	13	+0	+2

ヒットポイント	最大ヒットポイント: 14
	一時ヒットポイント:

攻撃能力					
武器	攻撃ボーナス	ダメージ	種別	射程	残弾数
ショートソード	+4	1d6+2	刺突	-	-
レイoffrost呪文	+5	1d8	火	60ft	-

G 種族特徴
言語: 共通語、エルフ語、ゴブリン語、ノール語
・暗視60ft
・鋭い感覚
・フェイ起源
・トランス
・ハイエルフの武器訓練
・初級呪文

H クラス特徴
・呪文詠唱
・秘術回復
・秘術の伝統組織: 力術学派
-力術の碩学、呪文改造

I 特技やその他の特徴

J 装備品	背負い袋
ショートソード	保存食x5、水袋
呪文書	伝承の本
秘術焦点具(水晶)	インク壺とペン
ベルトポーチ	羊皮紙x10枚
上質な服一式	小さな砂袋
印章指輪	
家系図の巻物	金貨12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、セーヴィング・スロー：

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。

☆何かを行おうとするとき、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、能力修正値を加算する。

☆判定の際に、君が得意とすることであるなら、「習熟ボーナス」を加算できる。また「有利」な判定ならd20を2回振って良い値をとる。「不利」なら2回振って悪い値をとる。

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能力値に対応したセーヴィング・スロー(セーブ)で判定する。

☆セーブの際には1 d 20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。

[C] 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。君は魔術師としての知識と、貴族の礼節を身につけている。

☆技能チェックは1d20して「計」を加える。結果は高い値であるほどよい。

[D] 個性と背景、インスピレーション：

これらは君の性格や求める行い、社会への繋がり、欠点を表している。ゲーム中に特徴を反映したプレイを行えば、DMから「インスピレーション」を与えられる。

☆インスピレーションを消費することで、判定の際に「有利」を得ることができる。

また、他のプレイヤーが良いプレイを行ったと考えたとき、君が持っているインスピレーションを譲ることができる。

[E] 武器・防具、道具への習熟：

君はこれらの武器や防具、道具をペナルティ無しに利用できる。

[F] 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)。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。

君は移動アクションを用いて、自分の移動速度だけ移動できる。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。

☆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+1 d 20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。出目が1なら外れだが、20ならクリティカルだ。DMにクリティカルについて聞いてみよう。

[G] エルフ(ハイエルフ)の種族特性：

暗視60ft： 60ft先までの暗闇を見通せる。

鋭い感覚：〈知覚〉に習熟している。

フェイ起源：魅了と魔法の眠りへのセーブに優位を得る。

まじない： 1つの0Lv呪文を覚えている。

トランス：大休憩の代わりに4時間の瞑想を行える。

追加言語：一つの言語を追加で修得している(反映済み)。

[H] クラス特徴：

ウィザードのクラス特徴

呪文詠唱：君は呪文書に記載した呪文を準備して使用できる。

秘術回復：君は1日に1回、使用済み呪文スロットを回復できる。

秘術の伝統組織(力術学派)：専門分野に関連した技を得る。

-力術の碩学：力術呪文を書き写す際の価格を1/2にする。

-呪文改造：力術呪文を使う際、2人を選択する。その2人はセーブに自動的に成功し、通常受ける半減ダメージを受けない。

[I] 特技、その他の特徴：

特技は君の持つ特殊な能力を示す。

[J] 装備品：

君が持ち歩いている装備品を示す。

[K] 呪文：

●1レベル呪文：通常[], [], [], 秘術回復[]

君は下記の1レベル呪文を準備している。3つの呪文スロットを持

ち、呪文を使うとスロットが消費される。呪文の使用回数は一晩の休憩を取ることで回復する。特記無き限り詠唱は1標準アクションである。

● **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：8時間

効果：目標の基本ACを13+【敏】にする。

● **スリープ**

目標：射程90フィート、効果範囲20ft内のクリーチャー

持続時間：1分間(10ラウンド)

効果：合計hpが5d8までの目標を眠らせ、気絶状態とする。

効果は現在hpが低いものから順に影響する。アンデッドや魅了に効果を受けないものはこの呪文の効果を受けない。

● **グリース**

目標：射程60フィート、効果範囲10ft四方の地面

持続時間：1分間(10ラウンド)

効果：範囲内の地面を移動困難にし、発動時に範囲にいた者は敏捷セーブ(DC13)を行い、失敗すると伏せる。範囲に侵入するか範囲内でターンを終えた者もセーブに失敗すると伏せる。

● **パーニング・ハンズ**

目標：術者から効果範囲15ft円錐内のクリーチャー

持続時間：瞬間

効果：目標は【敏捷】セーブ(DC13)を行い、失敗すると3d6の[火]ダメージを受け、成功すると半分のダメージを受ける。

● **チャーム・パーソン**

目標：30フィート以内の1体の人型生物

持続時間：1時間

効果：目標は【判断】セーブ(DC13)を行い、失敗すると魅了され、術者を仲の良い友人とみなす。術者やその仲間が対象と戦闘中ならセーブに有利を得る。魅了中に術者らが目標を傷つけたなら効果は終了する。呪文が終了すると、目標は魅了されていたことを知る。

●まじない：君は3種類の0Lv呪文を回数無制限で使用できる。

● **レイ of フロスト**

目標：射程60ftの1体への遠隔魔法攻撃 1d20+5

持続時間：瞬間

効果：命中した目標に1d8[冷氣]ダメージ。術者の次ターン開始まで移動速度10ft低下する。

● **メイジ・ハンド**

目標：30ftに出現させた霊体の手が触れられる物

持続時間：1分間

効果：使用者は出現させた手を操って物を操作したり、鍵のかがかかっていない扉を開け閉めしたりできる。

● **ライト**

目標：接触した物体一つ

持続時間：1時間

効果：目標の物体を輝かせ、20ft以内を通常の明るさにし、40ft以内の明るさを薄暗い明るさにする。

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、・30フィート移動、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う。
- 合計で30ftまでの移動：・起き上がる(15ft分)
- 関連した雑多な行動を一つ：・今いるマスに伏せる、・ドアを開ける／閉める、・武器を抜く、・アイテムを拾う、・アイテムを手渡す
- アクションを要しない行動：・持っているアイテムを落とす、・話す

味方と組織：

キャラクターの背景物語：

