

[A] キャラクターの名前： [ ]

種族：人間、性別：男、年齢：??、属性：混沌にして善  
クラス：バード 2Lv  
背景：間者(元ハーパー)

[B, C] 能力値

- **筋力：14 (+2)** ;筋力セーブ 1d20+2  
運動+3
- **敏捷：14 (+2)** ;敏捷セーブ 1d20+4  
隠密+3、軽業+3、手先の早業+4
- **耐久：14 (+2)** ;耐久セーブ 1d20+2
- **知力：9 (-1)** ;知力セーブ 1d20-1  
自然+0、宗教+0、捜査+0、魔法学+0、歴史+0
- **判断：10 (+0)** ;判断セーブ 1d20+0  
医术+1、看破+1、生存+1、知覚+2、動物使い+1
- **魅力：14 (+2)** ;魅力セーブ 1d20+4  
威圧+3、芸能+6、説得+6、ペテン+4

[D] 背景： インスピレーション □

個人的特徴：間者 (元ハーパー)  
 ・特徴「隠れ家」：ハーパーの隠れ家を知り、利用できる。  
 ・気の利いた悪口が好きだ。それが自分に向けられても。  
 ・歌のキーを変えるように自分の気分を切り替えられる。  
 尊ぶもの：「慈善」  
 ・金持ちから盗んで窮民を助ける。  
 俺と家族、仲間も貧乏で困っているのは言うまでもない。  
 関り深いもの：  
 ・自分の失敗のせいで愛する人を死なせてしまった。  
 二度とは繰り返さない。  
 欠点：  
 ・昔、一人の貴族を風刺した、相手は今も私の首を欲してる。  
 しかも同様の過ちを繰り返そうだ。

[E] 習熟：軽装鎧、単純武器

リュート、他の楽器 2つ、  
 盗賊道具(@敏捷：+4)、カードゲーム  
 (※盗賊道具が必要そうなら“隠れ家”から一時的に拝借する)

[F] 所持品： 金貨：15枚

レザー・アーマー、ショートソード、頑丈リュート、ダガー  
 背負い袋、保存食x5、水袋  
 小さな金属球(1000個)入り袋、3mの細紐、ベル、  
 ろうそくx5かなてこ、金槌とピトンx10個  
 覆い付ランタン、油x2瓶、ほくち箱  
 束ねられた麻ロープ 15m、普通の服。ベルトポーチ  
 暗号長の写し、ハーパーのバッジ、カードゲーム一組

[G] イニシアチブ：1d20+2

- ・移動速度：9m
- ・AC：13 (11 鎧+2 敏捷)
- ・ヒットポイント：17  
(ヒットダイス：[1d8+2] x2 ケ) □□

[H] 武器攻撃能力

- ・ショートソード 攻撃 1d20+4 →ダメージ 1d6+2 刺突
- ・頑丈リュート 攻撃 1d20+4 →ダメージ 1d8+2 殴打

[I] 種族特徴：人間

- ・言語：共通語、ゴブリン語
- ・ヒューマンの選択特徴

[J] クラス特徴：

- ・呪文発動；バード呪文を使用できる。
- ・何でも屋：未習熟の技能に+1
- ・習熟強化：芸能、説得；技能値が上昇
- ・休息の歌 1d6：休憩のヒットダイス消費で追加で hp 回復
- ・バードの声援 1d6 (3回/日)：□□□  
 ボーナス・アクションで味方を声援する。声援を受けた味方は d20 判定をおこなったとき、ダイス目をみってから(結果を告げられる前に)、声援を消費して判定値に+1d6 できる。

[K] 特技やその他の特徴：

- 《激励する指揮官》
- ・10分かけて仲間を激励できる。
- ・自身と仲間は一時 hp4 を得る。
- ・小休憩か大休憩すれば、再使用できる。

[L] 呪文：バード呪文 (術者レベル：2)

- 呪文攻撃：1d20+4
- 呪文セーブ難易度：12

初級呪文：(無限回)

ヴィシヤス・モックリー (判断 ST、1d4 精神-攻撃不利)  
 メッセージ (伝言を送る)

1Lv 呪文：(3回/日) □□□

ターシャズ・ヒディアス・ラフター (判断 ST；捧腹絶倒)  
 ディスガイズ・セルフ (集中、変装魔法)  
 ヒーリング・ワード (ボーナス A、18m、hp 回復：1d4+2)  
 ヒロイズム (集中；恐怖無効、一時 hp2/R)  
 ロングストライダー (移動力+3m；1時間)

補足：(要 DM に相談)

- ・「頑丈リュート」：武器として用いても壊れない。  
 データとしてはクォーター・スタッフ相当。  
 記載の値は両手で持ったとき。  
 演奏⇔戦闘には「物体と関わる」が必要。  
 実質、リュートから手を放してストラップで肩に吊り、  
 クォーター・スタッフを構えなおす処理を行っている。



### 【項目の説明】

**[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。

### 【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。

### 【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。君は吟遊詩人としての音楽の技と、人を説得する技を身につけている。

☆技能チェックは1d20して各々の修正値を加える。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き、君が持つ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：**これらの武具、道具をしようできる。君は盗賊道具で罠鍵を解除も試みれる。

**[F] 装備品：**これらの品物を身につけている。

### 【G】【H】戦闘の仕方：

君は戦闘の最初にイニシアチブ判定を行う(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+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。

### 自分の手番(ターン)のできること

■標準アクションを一つ：・武器で攻撃、・9mまで移動、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う。

■合計で9mまでの移動：・起き上がる(4.5m分)

■ボーナス・アクションを一つ：バードの声援、ヒーリング・ワード

■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

### 【I】種族特性：

### 【J】クラス特徴：

### 【K】特技、その他の特徴：

種族やクラスなどにより、各能力を身に付けています。

### 【L】呪文：呪文のセーブ難易度12/命中修正1d20+4

君は下記の修得呪文を使用できる。1Lv以上の呪文は、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標準アクションである。

●初級呪文：下記の0Lv呪文を回数無制限で使用できる。

・ヴィシヤス・モッカリー (音声)

目標：君から見える18m内のクリーチャー1体

持続時間：瞬間

効果：目標は判断セーブを行い、失敗すると1d4[精神]ダメージを受け、さらに目標の次ターン未までに行う次の1回の攻撃ロールに不利をえる。

・メッセージ (音声、動作、物質)

目標：36m内のクリーチャー1体

持続時間：1ラウンド

効果：君は視界内にいる目標だけに小声で話し、目標は君だけに返答を返す。目標の位置が分かっているならある程度の障害物越しに発動できる。目標までまっすぐな経路は必要ない。

●1レベル呪文：[ ]、[ ]、[ ]

1Lv呪文スロットを3つ持ち、下記呪文を習得して。

・ターシャズ・ヒディアス・ラフター (音声、動作、物質)

目標：君から見える9m内のクリーチャー1体

持続時間：精神集中、1分まで

効果：目標は判断セーブを行い、失敗すると伏せになって立ち上げれない。この間、無力状態になる。知力4以下のものには無効。目標は被ダメージか毎ターン末に判断セーブを行い(被ダメージ時には有利)、成功すれば呪文は終了する。

・ディスガイズ・セルフ (音声、動作)

目標：自身

持続時間：1時間

効果：自身の姿形と服装と装備の見た目を変える。触らざに見破るにはセーブ難易度 vs (捜査)が必要。

・ヒーリング・ワード (音声)

発動時間：ボーナス・アクション

目標：君から見えている18m以内のクリーチャー1体

持続時間：瞬間

効果：目標のhpを1d4+2回復する。

・ヒロイズム (音声、動作)

発動時間：ボーナス・アクション

目標：接触した同意するクリーチャー

持続時間：精神集中、最大1分

効果：目標は恐怖への完全耐性を得る。目標は毎自ターン開始時に一時hp2を得る。呪文終了時に一時hpは失われる。

・ロングストライダー (音声、動作、物質)

発動時間：ボーナス・アクション

目標：接触したクリーチャー

持続時間：1時間

効果：目標の移動速度は3m増加する。

[A] キャラクターの名前： [ ]

種族：人間、性別：女、年齢：??、属性：中立にして善  
クラス：バーバリアン 2Lv  
背景：辺境育ち(追放者)

[B, C] 能力値

- **筋力：16 (+3)** ;筋力セーブ 1d20+5  
運動+5
- **敏捷：14 (+2)** ;敏捷セーブ 1d20+2  
隠密+2、軽業+2、手先の早業+2
- **耐久：16 (+3)** ;耐久セーブ 1d20+5
- **知力：8 (-1)** ;知力セーブ 1d20-1  
自然-1、宗教-1、捜査-1、魔法学-1、歴史-1
- **判断：12 (+1)** ;判断セーブ 1d20+0  
医术+1、看破+1、生存+3、知覚+3、動物使い+3
- **魅力：8 (-1)** ;魅力セーブ 1d20-1  
威圧+1、芸能-1、説得-1、ベテン-1

[D] 背景： インスピレーション □

個人的特徴：辺境育ち(追放者)

追放者：周囲の地形を大まかに把握、食料などを確保できる

・金持ちや礼儀屋は信用できない、獣の前で役立たない。

・幼い子犬の世話をするように、親しい人々に目を配る。

尊ぶもの：「栄光」

・栄光を勝ち取って、私を手放した者たちに後悔させてやる。

関り深いもの：

・家族や氏族、仲間大切なものだ、近くにいても遠く離れていても。

欠点：

・酒や芋などの食べ物に目が無い。邪魔されるとすごく怒る。

[E] 習熟：軽装&中装鎧、単純&軍用武器

・楽器 1つ

[F] 所持品： 金貨：10枚

グレートアックス、ショートソード、ダガー

背負い袋、携帯用寝具、携帯用炊事用具

ほくち箱、松明 x 10、保存食 x 10

水袋、束ねられた麻ロープ 15m

ベルトポーチ、杖、仕留めた獣の記念の毛皮

旅人の服

[G] イニシアチブ：1d20+2

・移動速度：9m

・AC：15 (10 鎧+2 敏捷 +3 特徴)

・ヒットポイント：25

(ヒットダイス：[1d12+3] x2 ケ) □□

[H] 武器攻撃能力

・グレートアックス 攻撃 1d20+5→ダメージ 1d12+3 斬撃

(激怒時 → 1d12+5 )

・素手 攻撃 1d20+5→ダメージ 1d4+3 殴打

(激怒時 → 1d4+5 )

・素手(逆手、ボーナス A) 1d20+5→ダメージ 1d4 殴打

(激怒時 → 1d4+2 )

・代用武器 攻撃 1d20+5→ダメージ 1d4+3 殴打

(標準射程 6m/最大射程 30m)

[I] 種族特徴：人間

・言語：共通語、ハーフリング語、+オーク語

・ヒューマンの選択特徴

[J] クラス特徴：

・激怒(2回/日)：□□

筋判定と ST に有利、追加ダメージ、斬刺殴に抵抗

・鎧わぬ守り：鎧なしなら、ACに【耐久】ボーナス追加

・捨て身の攻撃：攻撃に有利を得、代わりに有利を与える。

[K] 特技やその他の特徴：

《酒場流喧嘩殺法》

・筋力 or 敏捷+1

・素手攻撃(1d4)と代用武器に習熟

・素手が代用武器でヒットさせたら、ボーナス・アクションで組付きを行える。

[L] 呪文：なし

補足：(要 DM に相談)

・素手は軽い武器と見なす。

・左右の拳で二刀流を行える。



【項目の説明】

**[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。

**[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。君は蛮族の戦士としての野外生活の技術と、人を脅しつける技を身につけている。

☆技能チェックは 1d20 して各々の修正値を加える。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、君が持つ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：**これらの武具、道具をしようできる。君は盗賊道具で罠鍵を解除も試みれる。

**[F] 装備品：**これらの品物を身につけている。

**[G] [H] 戦闘の仕方：**

君は戦闘の最初にイニシアチブ判定を行う(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。

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、・9m まで移動、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う。
- 合計で 9m までの移動：・起き上がる(4.5m 分)
- ボーナス・アクションを一つ：バードの声援、ヒーリング・ワード
- 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

**[I] 種族特性：**

**[J] クラス特徴：**

**[K] 特技、その他の特徴：**

種族やクラスなどにより、各能力を身に付けています。

**[L] 呪文：**君は呪文を使えない。



[A] キャラクターの名前： [ ]

種族：ティーフリング、性別：女、年齢：??、  
属性：中立にして善

クラス：ドルイド 2Lv  
背景：隠者

[B, C] 能力値

- **筋力：10 (+0)** ;筋力セーブ 1d20+0  
運動+0
- **敏捷：14 (+2)** ;敏捷セーブ 1d20+2  
隠密+2、軽業+2、手先の早業+2
- **耐久：14 (+2)** ;耐久セーブ 1d20+2
- **知力：10 (+0)** ;知力セーブ 1d20+2  
自然+2、宗教+2、捜査+0、魔法学+0、歴史+0
- **判断：15 (+2)** ;判断セーブ 1d20+4  
医術+4、看破+2、生存+2、知覚+4、動物使用+2
- **魅力：11 (+0)** ;魅力セーブ 1d20+0  
威圧+0、芸能+0、説得+0、ペテン+0

[D] 背景：インスピレーション□

- 個人的特徴：隠者（人の親から生まれて疎まれた）  
・「発見」：何か重要な情報を見付けた。放置できない。  
・弱っているものを見捨てられない。  
・礼儀や社会常識は念頭にない。  
尊ぶもの：「大善」  
・私の力は自身のためでなく、他を助けるため授かったもの  
関り深いもの：  
・隠れ里の仲間は何よりも大事だ。  
欠点：  
・自分の力で何とかしようとして、独走しがちである。

[E] 習熟：軽装&中層鎧、盾(全て非金属)

- ・スタッフ、クラブ、シッケル、シミター、ジャベリン、  
スピア、スリング、ダーツ、ダガー、メイス
- ・薬草師道具、石工道具

[F] 所持品：金貨：15枚

レザーアーマー、シミター、スリング、スリング弾 x20  
トーテムの帯飾り、背負い袋、携帯用寝具  
携帯用炊事用具、ほくち箱、松明 x 10、保存食 x 10  
水袋、束ねられた麻ロープ 15m、ベルトポーチ  
薬草師道具、普通の服、冬用毛布  
巻物入れ(メモなどでいっぱい)

[G] イニシアチブ：1d20+2

- ・移動速度：9m
- ・AC：13 (11 鎧+2 敏捷)
- ・ヒットポイント：17  
(ヒットダイス：[1d8+2] x2 ケ) □□

[H] 武器攻撃能力

- ・シミター 攻撃 1d20+4 →ダメージ 1d6+2 斬撃
- ・スリング 攻撃 1d20+4 →ダメージ 1d4+2 殴打  
(射程：9m/ 36m； 石弾 x20 個)

[I] 種族特徴：ティーフリング

- ・言語：共通語、地獄語
- ・暗視 18m
- ・地獄の抵抗力：火に対する抵抗
- ・地獄の血の遺産：ソーマタージ

[J] クラス特徴：

- ・ドルイド語
- ・呪文発動、儀式発動
- ・自然の化身(2回/大小休憩-1時間)：□□  
ボーナス Act で「脅威上限 1、飛行&水泳なし」の野獣  
に化身できる。姿形と身体能力は変身先に置き換わる。  
精神能力値は変わらない。習熟は維持し、変身先も加わる。  
hp は変身先の値になり、変身解除で変身前 hp に戻る。  
hp0 以下になることで解除した場合、余剰は解除後に適用
- ・月の円環  
-月の円環の形態：高脅威度の野獣に変身可能(適用済)  
-戦う自然の化身：変身がボーナス・アクションになる。  
変身中、ボーナス Act で 1Lv 呪文スロットを消費し、  
hp を 1d8 回復できる。

[K] 特技やその他の特徴：なし

- 「化身アウルベア」 大型サイズの野獣 脅威度 1
  - ・イニシアチブ修正+0
  - ・AC：11、hp：34、移動速度：12m、登はん 9m
  - ・【筋 19】(+4) 【敏 10】(+0)、【耐 16】(+3)
  - ・鋭敏嗅覚：臭覚による【判断力〈知覚〉】判定に有利
  - ・複数回攻撃(噛みつき x1、爪 x1)
    - 噛みつき(1.5m)：1d20+6 → 1d8+4 刺突
    - 爪(1.5m)：1d20+6 → 2d6+4 斬撃
- 「キャット」 超小型サイズの野獣 脅威度 0
  - ・イニシアチブ修正+2
  - ・AC：12、hp：1、移動速度：9m、登はん 6m
  - ・【筋 3】(-4) 【敏 16】(+3)、【耐 8】(-1)  
〈隠密〉+4、
  - ・鋭敏聴覚&嗅覚：音と匂での【判断力〈知覚〉】に有利
  - ・噛みつき(1.5m)：1d20+0 → 1 刺突

[L] 呪文：ドルイド呪文 (術者レベル：2)

呪文攻撃：1d20+4  
呪文セーブ難易度：12

初級呪文：(無限回)

ソーマタージ(威嚇的な怪現象を起こす[1回/日])  
ガイダンス(次の d20 判定に+1d4)  
マジック・ストーン(スリング弾を強化、1d6+2 殴打)  
(XGE 掲載)

1Lv 呪文：(3回/日) □□□

エンタングル：6m 四方移動困難、筋力 ST→拘束。  
グッドベリー：魔法の果実を 10 個作る。一粒で 1hp 回復。  
一日の食事になる。  
ヒーリング・ワード：魔法の果実を 10 個作る。  
フェアリー・ファイアー：6m 四方を光で縁取り敏捷 ST  
→不可視を無効化、対象への攻撃に有利が付く。

補足：(要 DM に相談)

「化身アウルベア」はデータ的にはブラウンベア。  
これをアウルベアの形をしていると主張する。  
潜入ではキャットの姿などを活用。  
XGE：「ザナサーの百科全書掲載」



【項目の説明】

**[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。

**[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。

**[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。君はドルイドとして知覚の高さと医療の技、自然や信仰の知識を身につけている。

☆技能チェックは1d20して各々の修正値を加える。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、君が持つ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：**これらの武具、道具をしようできる。時間があるのなら薬など調合できる。

**[F] 装備品：**これらの品物を身につけている。

**[G] [H] 戦闘の仕方：**

君は戦闘の最初にイニシアチブ判定を行う(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+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。

自分の手番(ターン)のできること  
■標準アクションを一つ：・武器で攻撃、・9mまで移動、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う。  
■合計で9mまでの移動：・起き上がる(4.5m分)  
■ボーナス・アクションを一つ：戦う自然の化身の能力を使用して変身か回復、マジックストーン呪文、ヒーリング・ワード呪文  
■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

**[I] 種族特性：**

**[J] クラス特徴：**

**[K] 特技、その他の特徴：**

種族やクラスなどにより、各能力を身に付けています。

**[L] 呪文：**呪文のセーブ難易度12/命中修正1d20+4

君は下記の修得呪文を使用できる。1Lv以上の呪文は、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標準アクションである。

●初級呪文：下記の0Lv呪文を回数無制限で使用できる。

・ソーマタージ (1回/日) (音声)

目標：9m  
持続時間：1分間まで  
効果：術者は超自然的なできごとの予兆を3つまで発生させる。例えば「術者の声が3倍響く/眼光が変わる」、「炎がちらつく」、「カラスの鳴き声」、「施錠されていない扉が開く/閉まる」・・・。

・ガイダンス (音声、動作)

目標：接触したクリーチャー1体  
持続時間：1分間  
効果：対象は効果時間中に行う1回の能力チェックの前か後に、+1d4を加えることができる。

・マジック・ストーン (音声、動作)

目標：接触した小石1~3個  
発動時間：1ボーナス・アクション  
持続時間：1分  
効果：小石に魔力を吹き込む。この小石をスリングで投擲すると射程18m、攻撃1d20+4→ヒット：1d6+2[殴打]ダメージを与える。

●1レベル呪文：[ ], [ ], [ ]

1Lv呪文スロットを3つ持ち、下記呪文を準備してる。

・グッドベリー (音声、動作、物質)

持続時間：瞬間  
効果：術者の手のひらに10粒までのベリーの実が現れる。1アクションで1粒食べることができ、1hp回復する。また一日分の栄養をとれる。24時間以内に食べないとこの実力は失う。

・エンタングル (音声、動作)

目標：27m内の一点を中心とした6m四方の地面  
持続時間：精神集中、1分まで  
効果：範囲内に草と蔦が生い茂り移動困難になる。発動時点で範囲内に居た者は筋力セーブを行い、失敗すると拘束状態になる。拘束されたものは次ターンにアクションで【筋力】判定を行い、成功すると抜け出せる。

・ヒーリング・ワード (音声)

発動時間：ボーナス・アクション  
目標：君から見えている18m以内のクリーチャー1体  
持続時間：瞬間  
効果：目標のhpを1d4+2回復する。

・フェアリー・ファイアー (音声、動作)

目標：27m内の一点を中心とした6ms立方の空間  
持続時間：精神集中、1分まで  
効果：範囲内は青か緑、紫の光で満たされ、物体や敏捷セーブに失敗クリーチャーも光で縁取られる。縁取られたものの不可視は無効化され、縁取られたものへの攻撃は有利を得る。

[A] キャラクターの名前： [ ]

種族：ハーフエルフ、性別：男、年齢：??、  
属性：混沌にして善

クラス：ソーサラー2Lv

背景：相続者

[B, C] 能力値

- 筋力：10 (+0) ;筋力セーブ 1d20+0  
運動+0
- 敏捷：14 (+2) ;敏捷セーブ 1d20+2  
隠密+2、軽業+2、手先の早業+2
- 耐久：16 (+3) ;耐久セーブ 1d20+5
- 知力：10 (+0) ;知力セーブ 1d20+0  
自然+0、宗教+2、捜査+2、魔法学+2、歴史+2
- 判断：8 (-1) ;判断セーブ 1d20-1  
医術-1、看破-1、生存+1、知覚-1、動物使い-1
- 魅力：17 (+3) ;魅力セーブ 1d20+5  
威圧+3、芸能+3、説得+3、ペテン+5

[D] 背景：インスピレーション□

個人的特徴：相続者(フェイから大魔術師の子孫と教わった)

「受け継いだ物」カラフルな円盤付き滑車

(≒呪文構成要素ポーチ)

- ・困っている人を放置はできない。
- ・追い詰められてくるほどに、やけくそでやる気を出す。

尊ぶもの：「運命」

- ・何か自分自身の運命があるはずだ。それを探したい。

関り深いもの：

- ・祖先に大魔術師がいる。  
それを理由に期待を寄せるものも、付け狙う者もいる。

欠点：

- ・出自からの評価を気にし、消極的になるときと  
積極的になるときが両極端だ。

[E] 習熟：

- ・ダガー、ダーツ、スリング、スタッフ、ライトクロスボウ
- ・ダイス一組

[F] 所持品：金貨：15枚

クォーター・スタッフ、ダガーx2、

カラフルな円盤付き滑車 (≒呪文構成要素ポーチ)

背負い袋、かなてこ、金槌とピトン x10 個

松明 x 10、ほくち箱、保存食 x 10、水袋

束ねられた麻ロープ 15m、ベルトポーチ

旅人の服、ダイス一組

[G] イニシアチブ：1d20+2

- ・移動速度：9m
- ・AC：15 (13 メイジアーマー呪文+ 2 敏捷)
- ・ヒットポイント：16  
(ヒットダイス：[1d6+3] x2 ケ) □□

[H] 武器攻撃能力

- ・スタッフ(両手) 攻撃 1d20+2 →ダメージ 1d8 殴打
- ・ダガー 攻撃 1d20+4 →ダメージ 1d4+2 刺突  
(投擲時射程 6m/ 18m; x2 本)
- ・ライトクロスボウ 攻撃 1d20+4 →ダメージ 1d8+2 刺突  
(投擲時射程 24m/ 96m; 矢弾 x20 本)

[I] 種族特徴：ハーフエルフ

- ・言語：共通語、エルフ語、ドラゴン語
- ・暗視 18m
- ・フェイの血筋：
- ・技能の才：〈捜査〉と〈ペテン〉を習熟選択

[J] クラス特徴：

- ・呪文発動：ソーサラーの呪文を発動できる。
- ・魔力の起源：荒ぶる魔法  
魔法暴走：1Lv 以上の呪文を使ったときに「暴走表」を  
振れる。  
混沌潮流：1 回の d20 判定に有利。  
大休憩か魔法暴走で再使用できる。
- ・魔力の源泉：魔力点 2 → 1Lv スロット 1 つに変換  
魔力点：2

[K] 特技やその他の特徴：なし

[L] 呪文：ソーサラー呪文 (術者レベル：2)

呪文攻撃 : 1d20+5  
呪文セーブ難易度 : 13

初級呪文：(無限回)

ファイアー・ボルト：1d10 火

メイジ・ハンド

マイナー・イリュージョン

プレスティジティション

1Lv 呪文：(3 回/日) □□□

メイジ・アーマー：基本 AC13

フォッグ・クラウド：36m 内に半径 6m の雲を作る

ケイオス・ボルト：2d8[属性]+1d6、d8 ソロで跳弾

(XGE 掲載；1 酸、2 冷気、3 火、4 力場、5 電撃、6 毒、  
7 精神、8 雷鳴)

補足：

XGE；「ザナサーの百科全書」

DM に使用できるか確認のこと。

なしなら、ウィッチ・ボルト



【項目の説明】

**[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。

**[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。

**[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。君は魔法使いとしての魔法知識と、失敗をごまかすペテンを身に付けている。

☆技能チェックは1d20して各々の修正値を加える。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、君が持つ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：**これらの武具、道具をしようできる。君は盗賊道具で罠鍵を解除も試みれる。

**[F] 装備品：**これらの品物を身に付けている。

**[G] [H] 戦闘の仕方：**

君は戦闘の最初にイニシアチブ判定を行う(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+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。

自分の手番(ターン)のできること

■標準アクションを一つ：・武器で攻撃、・9mまで移動、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う。

■合計で9mまでの移動：・起き上がる(4.5m分)

■ボーナス・アクションを一つ：バードの声援、ヒーリング・ワード

■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

**[I] 種族特性：**

**[J] クラス特徴：**

**[K] 特技、その他の特徴：**

種族やクラスなどにより、各能力を身に付けています。

**[L] 呪文：**呪文のセーブ難易度13/命中修正1d20+5

君は下記の修得呪文を使用できる。1Lv以上の呪文は、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標準アクションである。

●初級呪文：下記の0Lv呪文を回数無制限で使用できる。

・ファイアーボルト (音声,動作)

目標：君から見える36m内のクレーチャー1体か物体

持続時間：瞬間

効果：目標に遠隔呪文攻撃。ヒットしたら1d10[火]ダメージ。命中した未着用の可燃物には着火する。

・メイジ・ハンド (音声,動作)

目標：9m内の空間一点

持続時間：1分(同時にこの呪文を2つ起動できない)

効果：目標地点に半透明の手を出現させ、アクションを用いて操って物を拾ったり扉を閉めたりできる。手を操る際に範囲内で最大9mまで動かせる。この手は魔法の品を持ったりや攻撃はできない。

・マイナー・イリュージョン (動作,物質)

目標：9m内の空間一点

持続時間：1分(同時にこの呪文を2つ起動できない)

効果：射程内に持続する一つの音あるいは映像を作りだす。アクションとして解除するまで持続する。音にするなら囁き声の大きさから絶叫まで調整できる。誰かの声や物音を連続的屋断続的に発生させる。映像は一辺1.5m以下で音や光、匂いを発さない。触れると幻だとバレる。

幻に触れずに見破るためには【知力】〈捜査〉難易度13に成功が必要となる。

・プレスティディジティション (音声,動作)

目標：3m

持続時間：最大1時間(同時に3つまで起動できる)

効果：以下の簡単な手品を行う。「火花のシャワー、幽かな音楽、奇妙な匂いといった無害な知覚を作り出す」、「瞬間的に一つのロウソクや松明、焚火に着火する」、「一辺30cm以下の品物を瞬間的にキレイするか汚す」、「0.5kgまでの物体を温めるか冷やす」、「一つの物品や表面に色かマークを付ける」、「次ターン未まで続く手の平サイズの非魔法のガラクタ道具か幻像を区吊りだす」、「」・・・。

●1レベル呪文：[ ] [ ] [ ] [ ]

1Lv呪文スロットを3つ持ち、下記呪文を習得してる。

・メイジ・アーマー (音声,動作,物質)

発動時間：標準アクション

目標：接触したクレーチャー1体

持続時間：8時間

効果：目標の基本ACを13+【敏捷】にする。

・フォッグ・クラウド (動作,物質)

目標：36m内の空間一点

持続時間：精神集中、最大1時間

効果：目標を中心とした半径6mの球形の霧を発生する。球形は角を廻り込んで広がり、霧の中は“重度の隠蔽”である。霧は持続時間が過ぎるか、軟風によって吹き散らかされるまで持続する。

・ケイオス・ボルト (音声,動作)

目標：君から見える36m内のクレーチャー1体か物体

持続時間：瞬間

効果：ウネウネとうねり、ブブブと振動音を発する混沌の力の塊を発射する。

目標に遠隔呪文攻撃。ヒットしたら2d8+1d6のダメージ。d8のうち一つの出目でダメージの種別が決まる。

1：酸、2：冷気、3：火、4：力場、

5：電撃、6：毒、7：精神、8：雷鳴

もし両方のd8の出目がソロ目なら、混沌のエネルギーが目標から9m以内の別の君の選択したクレーチャーに飛ぶ。新たな目標に攻撃ロールとダメージロールを行う。そのけっか、さらに別の目標に呪文が飛ぶこともある。

この呪文によって一体のクレーチャーが2土目標になることはない。



### 【魔法暴走表】

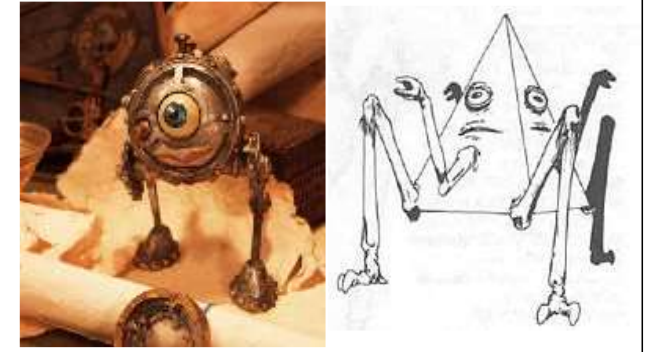
荒ぶる魔法の魔法暴走が発動したら、d100 を振ってその効果を決定しよう！  
君の知らない呪文を発動することになったら、その効果についてはDM が近くのプレイヤーに尋ねてみよう。

- 01-02 1 分間、君のターン開始の度にこの表を振る。その出目次第でこの結果は無効化される。
- 03-04 1 分間、視線が通っていたら透明なクリーチャーをみれる。
- 05-06 君から 1.5m 以内の何者にも占められていない空間に DM によって選択し、操られる 1 機のモドロンが現れる。1 分後に消滅する。
- 07-08 君は自身を中心に 3Lv 呪文としてファイアーボールを唱える。
- 09-10 君は 5Lv 呪文としてマジックミサイルを唱える。
- 11-12 d10 を振る。君の身長はそのダイス目のインチ数だけ変化する。出目が奇数なら縮み、偶数なら伸びる。
- 13-14 君は自身を中心にコンフュージョン呪文を唱える。
- 15-16 1 分間、君のターン開始時に 5hp を回復する。
- 17-18 君は羽根できた長い髭を伸ばし、それは君はくしゃみをするまで残る。その時点でで羽根は君の顔から爆散霧消する。
- 19-20 君は自身を中心にグリース呪文を唱える。
- 21-22 1 分間、君が発動する次の呪文がセーブを要するものだったら、目標クリーチャーはセーブに不利を得る。
- 23-24 君の肌の色はぞくぞくする青い影に変わる。リムーヴ・カース呪文はこの効果を終わらせられる。
- 25-26 1 分間、君の額に目玉が一つ現れる。この間、視覚に関係した判断（知覚）チェックに有利を得る。
- 27-28 1 分間、君のすべての 1 標準アクションの呪文は、1 ボーナス・アクションの発動時間を得る。
- 29-30 君は視界内の 18m 以内の誰にも占められていない空間に瞬間移動する。
- 31-32 君は次ターン末までアストラル次元界に移送される。その後、元の位置か、最も近い空いた空間に戻ってくる。
- 33-34 1 分間、君が次に唱えるダメージ呪文は最大化する。
- 35-36 d10 を振る。君の年齢はそのダイス目だけ変化する。出目が奇数なら若返り(最若 1 才)、偶数なら老いる。
- 37-38 DM によって操られる 1d6 のフランプスが 60ft 以内の空いた空間に現れ、君に恐怖している。彼らは 1 分後に消失する。
- 39-40 君は 2d10 の hp を回復する。
- 41-42 君は次ターン開始時まで鉢植えに変化する。その間、無力化状態で全ダメージに脆弱性がある。君の ho が 0 以下になったら、鉢は壊れ君の形は戻る。

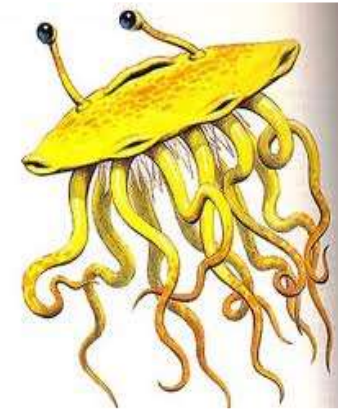
- 43-44 1 分間、君は自分のターンにボーナス・アクションとして 6m 瞬間移動できる。
- 45-46 君は自身にレヴィテーションを発動する。
- 47-48 君から 1.5m 以内の空間に DM によって操られるユニコーンが現れる。1 分後に消滅する。
- 49-50 1 分間、君は話すことができない、君が話そうとするとピンク色の泡が口から浮かぶ。
- 51-52 1 分間、霊体の盾が君の前に浮かび、君の AC に +2 のボーナスを与え、マジック・ミサイルを無効化する。
- 53-54 5d6 日間、アルコール酩酊への完全耐性を得る。
- 55-56 君の髪の毛は抜け落ちるが、24 時間以内に生えなおす。
- 57-58 1 分間、他のクリーチャーが着用や運んでいないあらゆる可燃物は、君が触ると発火して爆発する。
- 59-60 君は消費した最も低いレベルのスロットを回復する。
- 61-62 1 分間、君が話すときには常に叫ぶ。
- 63-64 君は自身を中心にフォッグ呪文を唱える。
- 65-66 君が選んだ 9m 以内にいる最大 3 体のクリーチャーは 4d10[電撃]ダメージを受ける。
- 67-68 君は次ターン末まで最も近いクリーチャーに対して恐怖状態になる。
- 69-70 1 分間、君から 9m 以内のクリーチャーは皆、透明になる。攻撃するか呪文を唱えるとそのクリーチャーの透明は終了する。
- 71-72 1 分間、君はすべてのダメージへの抵抗を得る。
- 73-74 18m 以内のランダムなクリーチャー 1 体が 1d4 時間毒状態になる。
- 75-76 1 分間、君は 9m 放射でまばゆく輝く。君から 1.5m 以内で行動終了したあらゆるクリーチャーはその次ターン末まで盲目になる。
- 77-78 君は自身にポリモーフ呪文を唱える。君がセーブに失敗したなら、君は持続時間中、羊になる。
- 79-80 1 分間、幻のお花と蝶々が君の 3m にパタパタと浮く。
- 81-82 君は直ちに一つの追加アクション(訳注：ボーナス・アクションという意味でない)を得る。
- 83-84 君から 9m 以内のクリーチャーはそれぞれの 1d10[死霊]ダメージを受ける。君はその合計ダメージ分の hp を回復する。
- 85-86 君はミラーイメージ呪文を発動する。
- 87-88 君はフライ呪文を 18m 以内のランダムなクリーチャーに発動する。
- 89-90 1 分間、君は透明になる。この間、他のクリーチャーは君の音を聞けない。この透明は君が攻撃か呪文を唱えると終わる。
- 91-92 もし、君が 1 分間以内に死んだら、君は直ちにリーンカーネート呪文を受けたかのように復帰する。
- 93-94 1 分間、君のサイズ分類は 1 段階だけ大きくなる。
- 95-96 1 分間、君と君から 9m 以内のクリーチャーは刺突ダメージへの脆弱性を得る。

- 97-98 1 分間、君は幽かで霊妙な音楽に取り囲まれる
- 99-00 君はすべての魔力点を回復する。

モドロン(秩序にして中立の機械生命体)



フランプス(善の異形)



**[A] キャラクターの名前 :** [ ]

種族 : 人間、性別 : 男、年齢 : ??、属性 : 中立にして悪  
クラス : ローグ 2Lv  
背景 : イカサマ師

**[B, C] 能力値**

- **筋力 : 10 (+0)** ; 筋力セーブ 1d20+0  
運動+0
- **敏捷 : 14 (+2)** ; 敏捷セーブ 1d20+4  
隠密+4、軽業+2、手先の早業+4
- **耐久 : 14 (+2)** ; 耐久セーブ 1d20+2
- **知力 : 12 (+1)** ; 知力セーブ 1d20+3  
自然+1、宗教+1、捜査+5、魔法学+1、歴史+1
- **判断 : 10 (+0)** ; 判断セーブ 1d20+0  
医術+0、看破+2、生存+0、知覚+2、動物使い+0
- **魅力 : 16 (+3)** ; 魅力セーブ 1d20+3  
威圧+3、芸能+3、説得+5、ペテン+7

**[D] 背景 :** インスピレーション□

個人的特徴 : イカサマ師 (人の弱みを突いて財産を奪う)

「身元偽装」もう一つの元設定を作り、偽造した証明をもつ

・どんな時でも冗談を言わずにいられない。

・友人や善良な人々がヒドイめに会うのを見たくない。

尊ぶもの : 「信頼」

・人からの信頼は大切に、信頼を得るのは大好きだ。

それが失われるときのことを考えるとソクソクする。

関り深いもの :

・私は手を出すべきでないものをだましてしまった。

そいつが私や、私の大切な者に手を出さぬよう、

手を打たねば (特に私に! )。

欠点 :

・欲の皮が突っ張っており、金のためならどんな危ない橋でも渡る。

**[E] 習熟 :** 軽装鎧、単純武器

・ショートソード、ハンドク・ロスボウ、レイピア、

ロングソード

・盗賊道具 (@敏捷 → +4)、偽造道具、変装用具

**[F] 所持品 :** 金貨 : 15 枚

レザー・アーマー、ショートソード、ダガー x2

ライト・クロスボウ、ポルト x20、盗賊道具、背負い袋

かなてこ、金槌とピトン x10 個、松明 x 10

ほくち箱、保存食 x 10、水袋、束ねられた麻ローブ 15m

ベルトポーチ、サギに必要な道具一式、変装用具

上等な服一揃い

**[G] イニシアチブ :** 1d20+2

・移動速度 : 9m

・AC : 13 (11 鎧 + 2 敏捷)

・ヒットポイント : 17

(ヒットダイス : [1d8+2] x2 ケ) □□

**[H] 武器攻撃能力**

・ショートソード 攻撃 1d20+4 →ダメージ 1d6+2 刺突

・ライト・クロスボウ 攻撃 1d20+4 →ダメージ 1d8+2 刺突  
(射程 : 24m/ 96m ; 矢弾 x20 個)

**[I] 種族特徴 :** 人間

・言語 : 共通語、ドワーフ語

・ヒューマンの選択特徴

**[J] クラス特徴 :**

・習熟強化 : ペテン、捜査 ; 技能値が上昇

・盗賊の符丁 : 関係者だけで通じる符丁を知る。

・急所攻撃 1d6 : 味方と隣接しているか、有利を得ている敵  
に対する攻撃のダメージに +1d6。適した武器が必要。

・巧みなアクション :

ボーナス Act で「隠れ身」、「早足」、「離脱」できる。

**[K] 特技やその他の特徴 :**

《役者》

・魅力+1

・別人を装って切り抜ける際の【魅力<ペテン>】【魅力<芸能>】  
に有利を得る。

・他の人物の話し方や生物の立てる音を真似ることができる。  
これを偽物と見破ろうとする者は、【判断<看破>】で【魅  
力<ペテン>】への対抗判定で勝利が必要。

**[L] 呪文 :** なし

補足 : (要 DM に相談)

DM にお願いして、ローグの初期装備として選択可能な  
ショートボウをライト・クロスボウに変更して貰おう。  
値段一緒だし、受け入れてくれるのでは?



【項目の説明】

**[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。

**[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、君が得意とするところであるなら、「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。君はイカサマ師としてのペテンの技と、捜査能力、手先の早業を身につけている。

☆技能チェックは 1d20 して各々の修正値を加える。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、君が持つ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：**これらの武具、道具を使用できる。君は盗賊道具で罠鍵の解除も試みれる。

**[F] 装備品：**これらの品物を身に付けている。

**[G] [H] 戦闘の仕方：**

君は戦闘の最初にイニシアチブ判定を行う(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。

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、・9m まで移動、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う。
- 合計で 9m までの移動：・起き上がる(4.5m 分)
- ボーナス・アクションを一つ：・巧妙なアクション(隠れ身、早足、離脱)
- 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

**[I] 種族特性：**

**[J] クラス特徴：**

**[K] 特技、その他の特徴：**

種族やクラスなどにより、各能力を身に付けています。