

**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、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。君は盗賊として隠密と盗みの技を身につけている。

☆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。

君は右手に持ったショートソードで攻撃し、更にボーナス・アクションを用いて、副武器のショートソードで攻撃できる。この攻撃のダメージには君の敏捷修正値を追加できない。

#### [G] ハーフリング(スタウト)の種族特性：

**小型サイズ：**ハーフリングの大きさは小型サイズである。

**幸運：**攻撃ロールや能力値チェック、セーブの時に1を振ったら、君はダイスを再ロールし、その結果を適用する。

**勇敢：**[恐怖]に対するセーブの際、優位を得る。

**ハーフリングの敏捷性：**君よりサイズの大きなクリーチャーのいるマスを通過できる。

**スタウトの回復力：**毒へのセーブに優位。毒ダメージへの抵抗。

#### [H] クラス特徴：

**ローグのクラス特徴**

**急所攻撃2d6：**1ターンに1回、君は優位を得た攻撃をヒットさせたときに、2d6の追加ダメージを与えることができる。

もし目標の敵(=君の味方)がその5ft以内にいたなら、敵が無効化能力を持っているか、君が不利を受けていなければ、優位が無くとも急所攻撃が発生する。

**熟練の技：**君は〈知覚〉と盗賊道具の習熟ボーナスが2倍になる。

**盗賊の符丁：**君は身振りや暗号を用いて、盗賊の符丁を知らない者に気づかれずにメッセージをやり取りできる。また、これらを用いた盗賊ギルドの縄張りを示す印に気付き、利用できる。

**狡猾なアクション：**ボーナス・アクションとして、“疾走”と“エンゲージ離脱”、“隠れ身”を行うことができる。

**暗殺者の道：**

・**ボーナス習熟：**変装キットと毒使いの道具に習熟する。

・**暗殺：**戦闘でまだターンをとっていないクリーチャーに対する攻撃に有利を得る。加えて、不意打ちで攻撃をヒットさせると、クリティカルヒットとなる。

#### [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。

・ポーション of ヒーリング：飲むと hp を 2d4+2 回復する。

#### [K] 呪文：

君は呪文を使えない。

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、・25 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

■ボーナス・アクション：・逆手の武器で攻撃、・狡猾なアクション

#### 味方と組織：

---

---

---

#### キャラクターの背景物語：

---

---

---

---

---

---

