

A キャラクターの名前 シオニ	レベル: 1	種族: 人間 クラス: ソーサラー 属性 秩序にして中立	性別: 女 年齢: ??? 信仰: ???
---------------------------	--------	------------------------------------	-----------------------------

B 能力値	能力修正値
筋力 10 → +0 STR	0
敏捷力 14 → +2 DEX	0
耐久力 12 → +1 CON	0
知力 10 → +0 INT	0
判断力 13 → +1 WIZ	0
魅力 18 → +4 CHA	0

C 種族特性
移動速度: 30フィート
ボーナス技能
ボーナス特技

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

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	

F クラス特性	ヒットポイント: 8
セーブ クラス 能力 その他	判定値
頑健セーブ 0 +1 →	+1
反応セーブ 0 +2 →	+2
意思セーブ 2 +1 →	+3
攻撃ボーナス: 0 技能ランク: 3	
その他のクラス特徴	
・血脈: 秘術	
・秘術の絆: 使い魔(登はん)+3、《鋭敏感覚》修得	

G

戦闘能力					
イニシアティブ	敏捷	特技	その他		判定値
	+2			→	+2
	クラス	能力	その他		
近接攻撃	0	+0		→	+0
遠隔攻撃	0	+2		→	+2

武器	クォータースタッフ
攻撃ボーナス +0	ダメージ 1d6 クリティカル域 20/x2 種別 殴打 射程 - 残弾数 -

武器	ダガー
攻撃ボーナス +2	ダメージ 1d4 クリティカル域 19~20/x2 種別 刺突 射程 5/10ft 残弾数 1本

H 防具と防御能力					
メイジャーマー呪文	鎧	盾	敏捷	他	判定値
AC	+4	+0	+2	+1	17

I 特技	回避
呪文熟練: 力術	鋭敏感覚
物質要素省略	

J 装備品	記載欄参照
-------	-------

K 呪文	記載欄を参照
------	--------

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 ・呪文を使う ・30フィート移動 ・初級呪文を使う ・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 ・武器を抜く ・30フィート移動 ・ドアを開ける／閉める ・地面のアイテムを拾う
■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 ・今いるマスに伏せる ・話す ・5ftだけ動く

[A] キャラクターシート：

このキャラクターシートは君がゲームを行う判定に必要な情報がまとめられている。また、君が装備や手に入れた宝物、経験値などを記入するためのものでもある。

[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] 人間の種族特性：

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。また人間はより多くの技能と特技を得る。

[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。君は放浪の民として欺きの技に加え、君の探求心は呪文と異界の知識を身につけさせた。君が連れているトカゲの使い魔は君に危険を教えてくれる。

☆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] セーブの仕方：

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。

ソーサラーのクラス特徴

ボーナス特技：《物質要素省略》を得る。

血脈 秘術：レベルの上昇に伴い秘術に関わった多くの力を身につけていく。

秘術の絆 使い魔：君は“ドラゴン”という名の青いトカゲの使い魔を連れている。戦ったりしてくれるわけではないが、君に危険を知らせたりして冒険を手助けしてくれる。

君は《鋭敏感覚》を修得し、《登はん》に+3のボーナスを得る。

[G] 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+2)。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。

[H] 防御力：

君のアーマークラス(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。高いほど攻撃を受けにくい。

君は危険なところに踏み込む前に、予めメイジ・アーマー呪文でACを上げている。

[I] 特技：

特技は君の持つ特殊な能力を示す。

《回避》君はACに+1のボーナスを得ている。

《鋭敏感覚》君は“知覚”と“真意看破”にボーナスを得る。

《呪文熟練：力術》君の操る“力術”系統の呪文は避けにくい。

《物質要素省略》君は呪文を使用する際に必要な触媒のうち、安価なものは必要としない。

[J] 装備品：

- ・カラー・スプレアの巻物
- ・ダガー
- ・クォータースタッフ
- ・背負い袋
- ・発煙棒
- ・陽光棒 (5)
- ・保存食 (4)
- ・9gp

[K] 呪文：

□□□□1レベル呪文：君は2種類の1レベル呪文を覚えており、それらを1日毎に合計で4回使用できる。

どの呪文を何回使うかはその場で決めることができる。

呪文の使用回数は一晩の休憩を取ることで回復する。

・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：1時間

効果：目標のACに+4の鎧ボーナスを与える。

・マジック・ミサイル

目標：110フィート以内のクリーチャー1体

効果：目標に1d4+1ポイントのダメージを与える。

□巻物：君は1枚の1レベル呪文の巻物を持っており、これを消費してそこに書かれている呪文を使うことができる。

・カラー・スプレアの巻物

距離：15フィート

効果範囲：円錐形の爆発

セーヴィング・スロー：意志 14・無効、呪文抵抗 可

効果：鮮烈な色彩が術者の手から円錐形に広がる。

2HD以下：目標は2d4ラウンドの間、気絶状態かつ盲目状態かつ朦朧状態となり、その後1d4ラウンドの間、盲目状態かつ朦朧状態となり、さらにその後1ラウンドの間、朦朧状態となる。

3～4HD：目標は1d4ラウンドの間、盲目状態かつ朦朧状態となり、その後1ラウンドの間、朦朧状態となる。

5HD以上：目標は1ラウンドの間、朦朧状態となる。

視覚がないクリーチャーにカラー・スプレーは作用しない。

●初級呪文：君は3種類の初級呪文を回数無制限で使用できる。

・アシッドスプラッシュ

目標：25フィート以内のクリーチャー1体

効果：目標に1d20+2の遠隔接触攻撃を行う。

命中したら1d3ダメージ。

・フレア

目標：25フィート以内のクリーチャー1体

セーヴィング・スロー：頑健 15・無効、呪文抵抗 可

効果：目標は1分間、目が眩んだ状態(命中-1)になる。

・ディテクト・マジック

効果：60フィート以内の魔法の存在を感知し、マジックアイテムを識別する。



シオニ：放浪のソーサラー
自身の魔力の源泉を探し続ける。