

キャラクター名

プレイヤー名

レベル 1 性別 属性

年齢 身長 体重

起源 元素 サイズ分類 中型

クラス ソードメイジ 種族 ジェナシ

言語 共通語、始原語

能力値と技能

10

【筋力】

能力修正値 +0 判定修正値 +0

【筋力】は君の肉体的な強さを表す。

〈運動〉 修得済 +5

〈運動〉が得意な者は登攀や跳躍に優れ、敵に掴まれたとき脱出の試みが成功しやすい。

18

【耐久力】

能力修正値 +4 判定修正値 +4

【耐久力】は健康、スタミナ、生命力を表す。

〈持久力〉 +6

〈持久力〉の高さは長時間の運動や過酷な環境、飢え、乾き、病気への抵抗力をもたらす。

12

【敏捷力】

能力修正値 +1 判定修正値 +1

【敏捷力】は器用さ、敏捷性、平衡感覚を表す。

〈隠密〉 +1

〈隠密〉は、君が姿や物音を消すことにどれだけ優れているかにかかわる。

〈軽業〉 +1

〈軽業〉が得意な者は、優れた平衡感覚を持ち、拘束を容易く抜け、高所から無傷で飛び降りる。“修得済”であるなら、君は崖から突き落とされても怪我を負わないかもしれない。

〈盗賊〉 +1

〈盗賊〉は鍵や翼を解除したり、すりを働いたり、ささやかな手品を見せたりする。

18

【知力】

能力修正値 +4 判定修正値 +4

【知力】は君の学習能力と知性の高さを示す。

〈宗教〉 +4

〈宗教〉を学んだ者は宗教的知識、神学、不死者などの知識を学術的に習得している。またアンデッドやアストラル海に住まう生物の知識にも関わる。

〈魔法学〉 修得済 +9

〈魔法学〉の知識を持つ者は、魔法の正体を暴き、魔力の存在を感じ、いくつかの次元界にまつわる情報を蓄え、そこに住まう生物の正体を見極める。

〈歴史〉 +4

〈歴史〉に通じる者は、いち地方および広い世界の歴史を網羅している。

12

【判断力】

能力修正値 +1 判定修正値 +1

【判断力】は常識、自制心、判断能力を表す。

〈看破〉 +1

〈看破〉に優れる者は、社交的やりとりから他者の真意や嘘を見抜き、変装を見破る。

〈自然〉 +3

〈自然〉は自然世界や自然の生物の知識を思い出し、自然の野獣をなだめる。

〈知覚〉 +1

〈知覚〉に優れる者は、隠れた・隠された生物や物品を見つけ出す。

〈地下探検〉 +1

〈地下探検〉は地下での生存術、異形のクリーチャーにまつわる知識に関わる。

〈治療〉 +1

〈治療〉によって、他者を負傷や病氣から立ち直らせる手助けができる。

8

【魅力】

能力修正値 -1 判定修正値 -1

【魅力】は人間的魅力とリーダーシップを表す。

〈威圧〉 -1

〈威圧〉は敵対的行動、脅迫、痛烈な説得で他者に影響を与える。

〈交渉〉 -1

〈交渉〉は機転、狡猾さ、社交的魅力で他者に影響を与える。

〈事情通〉 -1

〈事情通〉に長けた者は、居住地において現地の情報を目立つことなく得られる。

〈はったり〉 -1

上手な〈はったり〉は嘘を本当に見せかけ言いくるめる。賭博、変装、偽造にも通じる。

受動判定 能動的に判定を試みていないとき、受動判定値を用いる。

11 受動〈看破〉 11 受動〈知覚〉

特殊な感覚 種族などの利益によって、特別な感覚を得られる場合がある。

メモ

レギュレーション

- ・レベル1
- ・日本語刊行済みのルールブック
- ・種族による能力値ボーナスに関して本国アップデートに準拠
- ・背景、テーマ未適用

カスタマイズ

- ・技能のうち、グレーで塗られたものからさらに2つ選んで“修得済”とし、技能の判定修正値を+5しよう。

能力値と技能

+1

イニシアチブ

イニシアチブをロールして、戦闘中の行動順を決める。

6

移動速度

君が1回の移動アクションで移動できるマスの数。特殊な移動モード

防御値 防御値が高いほど、敵は君に攻撃をヒットさせるのが難しくなる。

16

アーマー・クラス(AC)

君に物理的な攻撃を命中させるのがどのくらい難しいかを表す。
+1または+3 “ソードメイジの防護”を参照

15

頑健

頑健防御値は君のたくましさやしぶとさを表す。

14

反応

反応防御値は攻撃をそらしたり避けたりする能力を表す。

13

意志

意志防御値は意志の強さ、自制心、ゆるがぬ信仰心を表す。

33

ヒット・ポイント

重傷値 16

8

回復力値

12

一日の回復力使用回数

回復力値のゲージ

ヒット・ポイントは、君が気絶状態になるまでにどれだけのダメージに耐えられるかを表す。君の重傷値は君のヒット・ポイントの半分である。君が重傷であるか否かはすべてのクリーチャーが知ることができる。君が“回復力を1回ぶん消費する”ことを許された場合、回復力使用回数を1回減らし、君の回復力値に等しい値のヒット・ポイントを回復する。

装備とアイテム

装備中

ロングソード(片手、習熟+3、[W]=1d8、両用)、レザー・アーマー

所持

- ・冒険者キット (携帯用寝具、バックパック、火打石と打ち金、ベルトポーチ、保存食10日分、水袋、陽光棒2本、麻のロープ50フィート)
- ・金貨45枚

特徴

“装具”：ロングソードを装具として利用できる。
“剣の絆”：軽刀剣類または重刀剣類1本とともに1時間瞑想することで、君と剣の間に絆が生まれる。新たな絆を結ぶと、古い絆は破棄される。以下の利益を得る：

- ・標準アクションを使用して、10マス以内の絆武器を君の手元に呼び返す。

- ・絆武器が損傷した場合、1時間の瞑想によって、ひとかけらの破片からでも武器を再作成することができる。この手順の完了により、その武器の現存する破片すべては破壊されるため、武器の複製を作成することには使えない。

“ソードメイジの盾：イージス・オヴ・シールドイング”

“ソードメイジの防護”：君に意識があり、軽刀剣類または重刀剣類を手にとっている限り、ACに+1のボーナス。もしもう片方の手になにも持っていないなら、+1ではなく+3のボーナス。

“元素起源”

“元素体現：地魂”：以下の利益を得る。

- ・頑健防御値に+1の種族ボーナス(適用済)。
- ・セーヴィング・スローに+1の種族ボーナス。
- ・“アースショック”のパワー。

《知的な剣匠》

パワー

ロングソード(遠隔基礎攻撃)

基礎攻撃

[無限回] ◆ [武器]

標準アクション 近接・1

目標：クリーチャー1体

攻撃：+7対AC

ヒット：1d8+4のダメージ。

イージス・オヴ・シールドイング／守りの盾

フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド 38

ソードメイジ／汎用

[無限回] ◆ [秘術]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発2

目標：爆発内のクリーチャー1体

効果：使用者は目標をマークする。使用者がこのパワーを別の目標に使用するまでこのマークは持続する。マークの目標が、使用者を目標に含まない攻撃を行った場合、その攻撃ロールに-2のペナルティを与える。マークの目標が使用者から10マス以内にいるなら、使用者は1回の即応・割込を使用して、その攻撃がいずれか1体のクリーチャーに与えるダメージを9減少させることができる。

ブーミング・ブレード／唸る剣

フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド 39

ソードメイジ／攻撃／1

[無限回] ◆ [秘術]、[武器]、[雷鳴]

標準アクション 近接・1

目標：クリーチャー1体

攻撃：+7対AC

ヒット：1d8+4のダメージ。目標が自身のターンの開始時に使用者に隣接しており、かつ使用者から遠ざかったなら、目標は1d6+4の[雷鳴]ダメージを受ける。

ルアリング・ストライク／誘い斬り

秘術の書 83

ソードメイジ／攻撃／1

[無限回] ◆ [秘術]、[武器]、[雷鳴]

標準アクション 近接・1

効果：使用者は攻撃の前か後に1マスのシフトを行える。

目標：クリーチャー1体

攻撃：+7対AC

ヒット：1d8+4のダメージ。使用者は1マスのシフトを行い、使用者の占めていたマスへと目標を1マス横滑りさせる。

フォースネアー／足留め

フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド 39

ソードメイジ／攻撃／1

[無限回] ◆ [秘術]、[武器]

標準アクション 近接・1

目標：クリーチャー1体

攻撃：+7対AC

ヒット：1d8+4のダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、目標は動けない状態になる。

特殊：使用者は突撃の際に、近接基礎攻撃の代わりにこのパワーを使用することができる。

スウィーピング・フロストブレード

秘術の書 84

ソードメイジ／攻撃／1

[無限回] ◆ [秘術]、[武器]、[冷氣]

標準アクション 近接範囲・爆発1

目標：爆発内の敵すべて

攻撃：+7対AC

ヒット：1d8+4の[冷氣]ダメージ。目標は動けない状態になる(セーブ・終了)。

ミス：半減ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、目標は動けない状態になる。

アースショック／地振

フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド 8

地魂ジェナシ／種族／攻撃

[遭遇毎]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発1

目標：爆発内にいて地面に接触している敵すべて

攻撃：+6対“頑健”

ヒット：目標は伏せ状態になる。

このキャラクターの戦い方

戦闘中、君は利き手にロングソードを握り、もう片手には極力何も持たずにACへのボーナスを増大させたい。ももの持つのは戦闘外か、ポジションを飲むときに一時的に、くらいにしよう。

イージス・オヴ・シールドイングの即応・割込は他者に与えられるダメージを直接的に減らす協力的な効果。即応アクションのため1ラウンドに1回しか使えないが、この制限は目標が複数回攻撃しない限り君には関係ない。

味方との挟撃を組み上げるためにルアリング・ストライクは役に立つ。その必要がないときはブーミング・ブレードで敵の移動に圧力をかけよう。遭遇毎と1日毎のパワーはどちらも敵を動けない状態にし、敵の移動を直接的に制限できる。フォースネアーは突撃攻撃に使用できるが、使い残したアクションは突撃後に失われることは覚えておこう。アースショックは重要だ。敵を伏せ状態にすれば、敵は逃げ出しづらくなるし、君や味方の近接攻撃は戦術的優位を容易に得られる。

種族：ジェナシ

すべてのジェナシは親から受け継いだ1つの元素を持って生まれ、常に体現している。ジェナシは学習によって新たな体現を学ぶことができ、いくつもの体現を学ぶジェナシも稀にいる。共同体のある地域によって、住まうジェナシの体現に傾向を見ることができる。水中に作られた都市で、水魂体現のジェナシ以外が生き残るのは不可能というように。

ジェナシの体格はヒューマンとだいたい同じだが、ヒューマンより幅広の傾向がある。ジェナシのからだにはエネルギーの線が刻まれており、体現する元素に関連する色に輝く。この線は同じ家の者で、また時々同じ地域の土着民の間で、共通のパターンで現れる。顔と頭に現れる線の具体的な配置は、ヒューマンの指紋が異なるのと同じように個人差がある。この線を誇示するために、からだの少なくとも一部をあらわにする衣類がしばしば着用される。

渾沌とした元素のエネルギーが好き勝手に暴れまわり形を変えるように、ジェナシもまた気まぐれで情熱的な者が多い。さらに、体現している元素によって性格ががらりと変わる者もいる。

ジェナシは他の種族に対し、長年に渡る敵意も抱かなければ、確固たる友人にもならないといわれる。

寿命：ヒューマンと同程度、つまり75歳くらい。90～100歳くらいまで生きる者もいる。

平均身長：170～188cm 平均体重：59～102kg

クラス：ソードメイジ

ソードメイジは剣術と秘術を組み合わせる近接戦闘をおこなう。君の剣は君という存在の一部であり、敵を引き裂くのみならず、火、電撃、その他の秘術のエネルギーを放つ。君が戦うとき、君の周囲を魔法の力場が取り巻き君の身を守る。

キャラクターを仕上げよう

実は、このキャラクターは未完成だ。君の手で仕上げる必要がある。キャラクターの人物像を考えながら選ぶと、より奥深い設定が生まれるだろう。

◆技能をもう2つ“修得済”にしよう。

ソードメイジのクラス技能の選択肢は、〈運動〉を除く戦闘中に活用できるものがない。つまり、君は非戦闘状況で使いたい技能、あるいは君のキャラクターの来歴によって選んで問題ないといえる。〈交渉〉や〈看破〉を修得している者は、旧き都市の貴族である(または、あった)ことで学んだのかもしれない。剣の腕を売って暮らす傭兵のソードメイジが〈威圧〉を修得しているのは、君が契約相手に舐められずに済ませるのに役立っただろう。〈歴史〉も君のこれまでの教養やこの先の興味を示すことができる。

選択肢は決まっただろうか？ ならば、あとはいくつかのパーソナルデータを決めれば完成だ。君の名前、性別、外見的特徴、属性、守護神格(あるなら)といった情報を決め、好みに応じて設定の味付けをすればついに完成だ。