

DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

| | | |
|---------------|-------------|--------------|
| ファイター クラス | 1 レベル | 民衆英雄 背景 |
| ウッド・エルフ 種族 | 中型 サイズ分類 | 中立にして善 属性 |

筋力

+1

13

敏捷力

+3

17

耐久力

+2

14

知力

±0

10

判断力

+1

13

魅力

-1

8

+2

習熟ボーナス

- +3 【筋力】
- +3 【敏捷力】
- +4 【耐久力】
- ±0 【知力】
- +1 【判断力】
- -1 【魅力】

セーヴィング・スロー

- -1 〈威圧〉 【魅力】
- +1 〈医術〉 【判断力】
- +1 〈運動〉 【筋力】
- +3 〈隠密〉 【敏捷力】
- +5 〈軽業〉 【敏捷力】
- +1 〈看破〉 【判断力】
- -1 〈芸能〉 【魅力】
- ±0 〈自然〉 【知力】
- ±0 〈宗教〉 【知力】
- +3 〈生存〉 【判断力】
- -1 〈説得〉 【魅力】
- ±0 〈捜査〉 【知力】
- +3 〈知覚〉 【判断力】
- +3 〈手先の早業〉 【敏捷力】
- +3 〈動物使い〉 【判断力】
- -1 〈ペテン〉 【魅力】
- ±0 〈魔法学〉 【知力】
- +2 〈歴史〉 【知力】

技能

14

アーマー・クラス
(AC)

+3

インシアチブ

10.5m

移動速度

最大ヒット・ポイント 12

現在ヒット・ポイント

計 1d10

ヒット・ダイス

成功 ○○○○

失敗 ○○○○

死亡セーブ

- ・レザー・アーマー
- ・ロングボウ
- ・アロー20本
- ・グレートソード
- ・背負い袋
- ・携帯用寝具
- ・携帯用炊事用具
- ・ほくち箱
- ・松明10本
- ・保存食10日ぶん
- ・水袋
- ・麻のロープ、15m
- ・シャベル
- ・鉄のなべ
- ・普通の服1着
- ・ポーチ

装備

13

受動【判断力】〈知覚〉値

CP

SP

EP

GP

10

PP

貨幣



習熟

君は以下の習熟を持つ。習熟の説明はルールブックにある。

セーヴィング・スロー:君が習熟しているセーヴは、左上のセーヴのリストで●の印が付いている。

技能:君が習熟している技能は、左の技能リストで●の印が付いている。

装備品:君はすべての鎧、盾、単純武器、軍用武器に習熟している。

言語

君は共通語、ドワーフ語、エルフ語、ハープリング語の会話と読み書きができる。

攻撃

君が最初から以下の武器を持っており、これらを使って攻撃を行なえる。

グレートソード:近接攻撃として、君から1.5m以内の目標をグレートソードで攻撃できる。ヒットしたか否かを決めるために1d20+3をロールすること。ヒットすると、目標は2d6+1[斬撃]ダメージを受ける。

ロングボウ:君はロングボウで45m以内の目標を射撃したり、180m以内の目標を(攻撃ロールに不利を受けて)射撃できる。ヒットしたか否かを決めるために1d20+7をロールすること。ヒットすると、目標は1d8+3[刺突]ダメージを受ける。

ファイター

ファイターはさまざまな武器と防具を使いこなす肉弾戦の達人だ。ファイターはすべての戦闘スタイルの基本を学んだ上で、好きな分野1つ(君の場合は弓術)を専門にする。このように、基本的な能力の幅が広く、その上で一人一人が専門的な能力を深く究めているため、ファイターは卓越した戦闘要員となる。

君はファイターというクラスから以下の特徴を得ている。

底力:君は持久力の泉(ただし有限)を有しており、危機を逃れるために泉から力をくみあげることができる。すなわち、君は1回のボーナス・アクションを用いて、(1d10+ファイター・レベル)のヒット・ポイントを回復できる。

この特徴はひとたび使用したなら、小休憩または大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。

戦闘スタイル:弓術:遠隔武器での攻撃ロールに+2のボーナスを得る。このボーナスは、君のロングボウの攻撃にはすでに含まれている。

ウッド・エルフ

エルフはこの世のならぬ優美さと長い寿命を持つ、情熱的な人々だ。多元宇宙が生まれたばかりのころ、最初のウッド・エルフたちはこの世界の森に惚れこみ、森にまつわる神秘的な特徴を持つようになった。君の足の速さと、茂みその他の自然環境に隠れる能力も、この神秘的な力の一部だ。

ウッド・エルフであることにより、君は以下の特徴を得る。

暗視:君は“薄暗い”光の中では自分から18mまでを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、同じ範囲の暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で暗視によって色を識別することはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

フェイの血筋:自分が魅了状態になるのを防いだり終了させたりするためのセーヴィング・スローに有利を得る。

トランス:エルフは睡眠を必要としない。魔法によって君を眠らせることもできない。4時間の間トランスと呼ばれる瞑想を行なうことで、大休憩の利益を得られる。君はトランスの間も意識を保っている。

自然隠れ:君は、茂みや豪雨や降雪や霧などの自然現象によって“軽度の隠蔽”を得ているだけの時にも“隠れ身”アクションを行なえる。

君の民衆英雄としての背景

君の両親は、ネヴァーウィンターの都の東、ネヴァーウィンター森の端にある、サンダーツリーという豊かな村に住んでいた。だが、近くにあるホートナウ山が30年前に噴火し、君の両親は逃げ出した。君の年齢によっては、赤ん坊の君を抱えての避難だったかもしれない。君の家族はこの地域の村から村へさすらい、労働者として働ける場所で働いた。

君の背景は君のキャラクターを形作る上で重要な役割を果たす。君はさまざまな人々の言語を修得している(表側の『言語』の欄に追記済み)。〈動物使い〉と〈生存〉技能の習熟は、君の生育環境と、動物の世話をし、大自然の中で生き延びてきた経験を表している。

ここ数年、君はネヴァーウィンター市内の活気ある造船所で船大工として働いていた。だが、君が何らかの壮大な運

命の元にあることは君のまわりの誰の目にも明らかであり、君自身もそう思っていた。君はかつて悪徳船長に立ち向かったことがあり、職場の仲間たちから尊敬されている。いつか、君の真価が発揮される日がやってくる。その時、君は英雄になるだろう。

個人的な目標:自分の運命を決める。“竜の安らぎ”という人里離れた修道院に、大いなる知恵を——ひよっとしたら超自然的な洞察力を——持つという老齢の賢者がいる。この修道院には、英雄の守護神であり正義の擁護者である竜神バハムートの神殿がある。おそらく長老ルナラは、君が己の英雄的な運命とは何なのかを見定め、その運命を成就する正しい道をたどって、君がなるべき英雄になるのを助け導いてくれるだろう。

キャラクターを君のものにする

以下のステップを踏んで、このキャラクターを君独自のものにしよう:

1. キャラクターの名前を決めて、このシートの表側の『キャラクター名』の欄に書き込む。現実世界の文化や文学作品から引用したものなど、どんな名前をつけてもいい。
2. キャラクターの外見と性別を決める。キャラクターの身長、体重、年齢、目や髪や肌の色を決める。このページのイラストを元に考えてもよし、まったく自由に考えてもよい。傷跡がある、片足を引きずっている、眼鏡をかけている、刺青があるなど、記憶に残るような肉体的特徴を持たせてもよい。下の『メモ』欄に、君のキャラクターの見た目を書き込んでもいい。
3. 君のキャラクターの性格を考え、君のキャラクターの属性についてルールブックの説明を読む(キャラクター・シートに書いてあるのと別の属性を選んでよい)。大事なものは、君が楽しめるような特徴や癖を君のキャラクターに持たせることだ。

メモ

DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

クレリック 1 兵士
 クラス レベル 背景
 ヒル・ドワーフ 中型 秩序にして善
 種族 サイズ分類 属性

筋力

+2

14

敏捷力

-1

8

耐久力

+2

15

知力

±0

10

判断力

+3

16

魅力

+1

12

+2

習熟ボーナス

- +2 【筋力】
- 1 【敏捷力】
- +2 【耐久力】
- ±0 【知力】
- +5 【判断力】
- +3 【魅力】

セーヴィング・スロー

- +3 〈威圧〉 【魅力】
- +5 〈医術〉 【判断力】
- +4 〈運動〉 【筋力】
- -1* 〈隠密〉 【敏捷力】
- -1 〈軽業〉 【敏捷力】
- +3 〈看破〉 【判断力】
- +1 〈芸能〉 【魅力】
- ±0 〈自然〉 【知力】
- +2 〈宗教〉 【知力】
- +3 〈生存〉 【判断力】
- +1 〈説得〉 【魅力】
- ±0 〈捜査〉 【知力】
- +3 〈知覚〉 【判断力】
- -1 〈手先の早業〉 【敏捷力】
- +3 〈動物使い〉 【判断力】
- +1 〈ペテン〉 【魅力】
- ±0 〈魔法学〉 【知力】
- ±0 〈歴史〉 【知力】

*装備品の項を参照
技能

18

アーマー・クラス
(AC)

-1

イニシアチブ

7.5m

移動速度

最大ヒット・ポイント 11

現在ヒット・ポイント

計 1d8

ヒット・ダイス

成功 ○○○○

失敗 ○○○○

死亡セーブ

- ・チェーン・メイル*
- ・シールド
- ・メイス
- ・ハンドアックス
- ・聖印
- ・背負い袋
- ・携帯用寝具
- ・携帯用炊事用具
- ・ほち箱
- ・松明10本
- ・保存食10日ぶん
- ・水袋
- ・麻のロープ、15m
- ・階級章
- ・倒した敵の記念品である折れた刀
- ・骨のダイス一揃い
- ・普通の服1着
- ・ポーチ

*この鎧を着用している間、君の【敏捷力】(隠密)判定に不利がつく。

装備

13

受動【判断力】(知覚)値

CP

SP

EP

GP

10

PP

貨幣



習熟

君は以下の習熟を持つ。習熟の説明はルールブックにある。

セーヴィング・スロー:君が習熟しているセーブは、左上のセーブのリストで●の印が付いている。

技能:君が習熟している技能は、左の技能リストで●の印が付いている。

装備品:君はすべての鎧、盾、単純武器、バトルアックス、ウォーハンマーに習熟している。

言語

君は共通語、ドワーフ語、エルフ語、ゴブリン語の会話と読み書きができる。

攻撃

君が最初から以下の武器を持っており、これらを使って攻撃を行なえる。

メイス:近接攻撃として、君から1.5m以内の目標をメイスで攻撃できる。ヒットしたか否かを決めるために1d20+4をロールすること。ヒットすると、目標は1d6+2[殴打]ダメージを受ける。

ハンドアックス:近接攻撃として、君から1.5m以内の目標をハンドアックスで攻撃できる。また、ハンドアックスは6m以内の目標に投擲したり、18m以内の目標に(攻撃ロールに不利を受けて)投擲することもできる。どの場合も、ヒットしたか否かを決めるために1d20+4をロールすること。ヒットすると、目標は1d6+2[斬撃]ダメージを受ける。

クレリック

クレリックである君は、神から授かった魔法を使う。君は旅人や追放者を見守る神マーサモア・ドゥーインを崇めている。

君はクレリックというクラスから以下の特徴を得ている。

信仰の領域:君は自分の神格に関連する魔法的な専門分野である“信仰の領域”から魔力を引き出す。君の領域は生命だ。この領域が与える特徴は、キャラクター・シート他の場所に書いてある。

準備呪文:君は大休憩を終えるたびに、このシートの裏面にある1レベル呪文リストから4つの呪文を選び、君が発動可能な呪文として準備できる。これらの4つに加えて、生命の

領域のおかげで、君は以下の2つの呪文を常に準備している:キュア・ウーンズとプレス。

準備した呪文をここに書く:

| キュアウーンズ | プレス |
|---------|-------|
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |

呪文スロット:君には、準備した呪文を発動するために使用できる1レベルの呪文スロットが2つある。それらを使用して、2種類の呪文を1回ずつ発動してもよいし、同じ呪文を2回発動してもよい。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。

このシートの裏面にある「呪文発動」表に印をつけることで、消費した呪文スロットを記録できる。各呪文スロットはチェックボックスで表されている。

初級呪文:君はいくつかの初級呪文を修得している。初級呪文は呪文スロットを消費せずに発動できる。君が修得している初級呪文は以下のとおりだ。個々の呪文の詳しい説明はルールブックにある:

セイクリッド・フレイム ライト
ゾーマタージ

呪文攻撃とセーヴィング・スロー:クリーチャーが君の呪文に抵抗するためにセーヴィング・スローを行うとき、そのセーブの難易度は13だ。君が呪文攻撃を行なう時は、ヒットしたか否かを決めるために1d20+5をロールすること。これらの数字は、君の呪文発動能力値である【判断力】に基づいている。

呪文セーブ難易度=13
呪文攻撃ロール=1d20+5

儀式発動:あるクレリック呪文に(儀式)のタグが付いており、君がその呪文を準備しているなら、君はその呪文を儀式として発動できる。儀式の説明はルールブックにある。

生命の使徒:生命の領域のおかげで、君の回復呪文は効果が高い。君が呪文レベル1以上の呪文を用いてクリーチャーのヒット・ポイントを回復する時には常に、クリーチャーは追加で(2+呪文レベル)のヒット・ポイントを回復する。

ヒル・ドワーフ

ドワーフは石から作られたと言われるが、彼ら自身も石のように丈夫で固く、忍耐力をもって何百年も生き続ける。ヒル・ドワーフであることにより、君は以下の特徴を得る。

暗視:君は“薄暗い”光の中では自分から18mまでを“明る”い光の中であるかのように見通せる。また、同じ範囲の暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で暗視によって色を識別することはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

ドワーフの毒耐性:[毒]ダメージに対する抵抗を有する。また、自分の毒状態を防いだり終了させたりするためのセーヴィング・スローに有利を得る。

石工の勘:石造物の由来に関する【知力】[歴史]判定を行なう際、君は【歴史】技能を習熟済であるものと見なされ、かつその判定には(通常)の習熟ボーナスのかわりに)習熟ボーナスの2倍を加算する(つまり1d20+4をロールすることになる)。

壮健なるドワーフ:最大hpが1増加する。最大hpはレベルアップのたびにさらに1増加する(ヒット・ポイントの項目に加算済み)。

重装鎧:君の移動速度は、重装鎧の着用によって減少することはない。

君の兵士としての背景

君はミンターン島で兵士の訓練を受け、傭兵団に入った。そしてネヴァーウィンターの都の軍隊や警備隊で働くため、傭兵団の仲間と一緒にこの都へやってきた。時が経つにつれて、君は同僚の兵士たちの大半に幻滅した。彼らは守るべき民衆に犠牲を強いて、己の職権を濫用しているように見えたのだ。

君の背景は君のキャラクターを形作る上で重要な役割を果たす。君は兵士としての経歴から、いくつかの言語を修得した(表側の『言語』の欄に追記済み)。君が持つ〈威圧〉と〈運動〉の技能習熟は、君が肉体的な訓練を積み、敵の脅し方を知っていることを表している。

最近、君は棺にかける布を思わせる影が音もなく海をわたり、暗闇の中で島を飲み込むという夢を見た。初めはただの夢だろうと気にもしなかったが、“死の果てしない飢えに立ち向かえ”という声までも聞こえ始めた。君はそれが神の声だと確信し、退職して使命に乗り出した。

個人的な目標:死の影を祓う。夢で見た風景をもとに調べてみると、ネヴァーウィンターからそう遠くないストームレックという島が見つかった。人里離れたこの島の修道院には、

英雄の守護神であり正義の擁護者である竜神パハムートの神殿がある。君が神から防げと言われた差し迫る危険に関連した何らかの鍵を、この島にいる誰かが握っているかもしれない。

キャラクターを君のものにする

以下のステップを踏んで、このキャラクターを君独自のものにして:

1. キャラクターの名前を決めて、このシートの表側の『キャラクター名』の欄に書き込む。現実世界の文化や文学作品から引用したものなど、どんな名前をつけてもいい。
2. キャラクターの外見と性別を決める。キャラクターの身長、体重、年齢、目や髪や肌の色を決める。このページのイラストを元に考えてもよいし、まったく自由に考えてもよい。傷跡がある、片足を引きずっている、眼鏡をかけている、刺青があるなど、一目でわかる肉体的特徴を持たせてもよい。
3. 君のキャラクターの性格を考え、君のキャラクターの属性についてルールブックの説明を読む(キャラクター・シートに書いてあるのと別の属性を選んでよい)。大事なものは、君が楽しめるような特徴や癖を君のキャラクターに持たせることだ。

クレリック呪文リスト

| 1レベル呪文 | 2レベル呪文 |
|--------------------------|---------------|
| ガイディング・ポルト | スピリチュアル・ウェポン |
| キュア・ウーンズ | ホールド・パース |
| コマンド | レッサー・レストレーション |
| サンクチュアリ | |
| シールド・オヴ・フェイス | |
| ディテクト・マジック(儀式) | |
| ヒーリング・ワード | |
| プレス | |
| プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド | |

DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

| | | |
|--------|-------|--------|
| ウィザード | 1 | 賢者 |
| クラス | レベル | 背景 |
| ハイ・エルフ | 中型 | 中立にして善 |
| 種族 | サイズ分類 | 属性 |

筋力

±0

10

敏捷力

+2

15

耐久力

+2

14

知力

+3

16

判断力

+1

12

魅力

-1

8

+2

習熟ボーナス

- ±0 【筋力】
- +2 【敏捷力】
- +2 【耐久力】
- +5 【知力】
- +3 【判断力】
- 1 【魅力】

セーヴィング・スロー

- 1 〈威圧〉 【魅力】
- +1 〈医術〉 【判断力】
- ±0 〈運動〉 【筋力】
- +2 〈隠密〉 【敏捷力】
- +2 〈軽業〉 【敏捷力】
- +3 〈看破〉 【判断力】
- 1 〈芸能〉 【魅力】
- +3 〈自然〉 【知力】
- +3 〈宗教〉 【知力】
- +1 〈生存〉 【判断力】
- 1 〈説得〉 【魅力】
- +5 〈捜査〉 【知力】
- +3 〈知覚〉 【判断力】
- +2 〈手先の早業〉 【敏捷力】
- +1 〈動物使い〉 【判断力】
- 1 〈ペテン〉 【魅力】
- +5 〈魔法学〉 【知力】
- +5 〈歴史〉 【知力】

技能

12

アーマー・クラス
(AC)

+2

イニシアチブ

9m

移動速度

最大ヒット・ポイント 8

現在ヒット・ポイント

計 1d6

ヒット・ダイス

成功 ○○○○

失敗 ○○○○

死亡セーブ

- ・ショートソード
- ・呪文構成要素ポーチ
- ・呪文書
- ・背負い袋
- ・学術書
- ・インク2壺
- ・ペン
- ・羊皮紙10枚
- ・砂の小袋
- ・小さなナイフ
- ・死んだ同輩からの手紙(その中の質問に君はまだ答えられていない)
- ・普通の服1着
- ・ポーチ

装備

13

受動【判断力】(知覚)値

CP

SP

EP

GP

10

PP

貨幣



習熟

君は以下の習熟を持つ。習熟の説明はルールブックにある。

セーヴィング・スロー:君が習熟しているセーヴは、左上のセーヴのリストで●の印が付いている。

技能:君が習熟している技能は、左の技能リストで●の印が付いている。

装備品:君はダガー、ダーツ、ライト・クロスボウ、ロングソード、クォータースタッフ、ショートボウ、ショートソード、スリングに習熟している。

言語

君は共通語、天上語、竜語、ドワーフ語、エルフ語の会話と読み書きができる。

攻撃

戦闘における君の最善の手段は呪文だが、武器も少しは扱える。

ショートソード:近接攻撃として、君から1.5m以内の目標をショートソードで攻撃できる。ヒットしたか否かを決めるために1d20+4をロールすること。ヒットすると、目標は1d6+2[刺突]ダメージを受ける。

ウィザード

ウィザードは宇宙にあまねく存在する魔力をエネルギー源とした呪文を使う、学者肌の魔法使いだ。ウィザードは知識の誘惑に勝てず、安全な書庫をうち捨てて、朽ちかけた廃墟、失われた都市へ迷いこんでゆく。

君はウィザードというクラスから以下の特徴を得ている。

呪文書:君は自分が修得している以下の1レベル呪文を記した呪文書を持っている。個々の呪文の詳しい説明はルールブックにある。

| | |
|----------|------------|
| サンダーウェイヴ | ディテクト・マジック |
| シールド | マジック・ミサイル |
| スリープ | メイジ・アーマー |

準備呪文:君は大休憩を終えるたびに、自分の呪文書から4つの呪文を選び、君が発動可能な呪文として準備できる。準備した呪文をここに書こう:

呪文スロット:君には、準備した呪文を発動するために使用できる1レベルの呪文スロットが2つある。それらを使用

して、2種類の呪文を1回ずつ発動してもよいし、同じ呪文を2回発動してもよい。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。

このシートの裏面にある『呪文発動』表に印をつけることで、消費した呪文スロットを記録できる。各呪文スロットはチェックボックスで表されている。

初級呪文:君はいくつかの初級呪文を修得している。初級呪文は呪文スロットを消費せずに発動できる。君が修得している初級呪文は以下のとおりだ。個々の呪文の詳しい説明はルールブックにある:

| | |
|---------------|------------|
| ショッキング・グラスプ | メイジ・ハンド |
| プレスティディジテイション | レイ・オブ・フロスト |

呪文攻撃とセーヴィング・スロー:クリーチャーが君の呪文に抵抗するためにセーヴィング・スローを行うとき、そのセーヴの難易度は13だ。君が呪文攻撃を行なう時は、ヒットしたか否かを決めるために1d20+5をロールすること。これらの数字は、君の呪文発動能力値である【知力】に基づいている。

呪文セーヴ難易度=13
呪文攻撃ロール=1d20+5

儀式発動:あるウィザード呪文に(儀式)のタグが付いており、かつその呪文が君の呪文書にあるなら、君はその呪文を儀式として発動できる。その呪文を準備している必要はない。儀式の説明はルールブックにある。

秘術回復:君は呪文書に丹念に目を通すことで、自分の魔法エネルギーを一部回復することができる。1日1回、小休憩を終えた時点で、君は1レベルの呪文スロットを1つ回復できる。

ハイ・エルフ

エルフはこの世のならぬ優美さと長い寿命を持つ、情熱的な人々だ。多元宇宙が生まれたばかりのころ、最初のハイ・エルフたちは、フェイワイルドと呼ばれる魔法と情念に満ちた幻想の世界が自然世界と触れて重なり合う場所である、「妖精の渡瀬」に住み着いた。ゆえにハイ・エルフたちは、2つの世界が混ざり合った神秘的な特徴を備えている。君の言語の才能と、便利な魔法を生得的に理解している点も、この神秘的な力の一部である。

ハイ・エルフであることにより、君は以下の特徴を得る。

暗視:君は「薄暗い」光の中では自分から18mまでを「明るい」光の中であるかのように見通せる。また、同じ範囲の暗闇の中を「薄暗い」光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で暗視によって色を識別することはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

フェイの血筋:自分が魅了状態になるのを防いだり終了させたりするためのセーヴィング・スローに有利を得る。

トランス:エルフは睡眠を必要としない。魔法によって君を眠らせることもできない。4時間の間トランスと呼ばれる瞑想を行なうことで、大休憩の利益を得られる。君はトランスの間も意識を保っている。

初級呪文:君の初級呪文の1つであるプレスティディジテイション(前述のリスト参照)は、ハイ・エルフの生得的な魔法であり、ウィザードとして身につけたものではない。

君の賢者としての背景

君の長いエルフ人生の早い時点で、両親は君の魔法的な才能に気が付き、ネヴァーウィンターの都に住む親切的ウィザードに弟子入りさせた。君の学業成績は優秀であり、兄弟弟子との間に友情やライバル意識が生まれた。君はエネルギーに関する派手な力を振るう才能に恵まれており、力術の系統を専門的に学んだ。

君の背景は君のキャラクターを形作る上で重要な役割を果たす。同輩の追いかけていた秘密が君を駆り立てる。〈魔法学〉と〈歴史〉技能の習熟は、君の生育環境と、君が魔法の性質および過去の偉大な魔法使いについて研究してきたことを反映している。

修業期間を終えた後、君と同輩たちは各自の研究を進めるべく別々の道を進んだ。最近、同輩の1人から届いた手紙は、君を失われた知識のありかへ向かわせるものであった。その手紙が届いた直後、君は悲報を耳にした。君の友人が不思議な状況で亡くなったのだ。

個人的な目標:失われた知識の発見。その手紙には、大昔に亡くなったウィザードたちが近くの島に建てた秘術天文台のことが記されており、そこに強力な魔法が眠っている可能性が示唆されていた。その島には「竜の安らぎ」と呼ばれる小さな修道院もある。この修道院にある、英雄の守護神であり正義の擁護者である竜神ハイムートの神殿の管理人なら、その観測所に関する情報を持っているはずだ。管理人である長老ナラは、君の友が見つけれずに死んだ知識を発見するための道を、君に示してくれるだろう。

キャラクターを君のものにする

以下のステップを踏んで、このキャラクターを君独自のものにしよう:

1. キャラクターの名前を決めて、このシートの表側の『キャラクター名』の欄に書き込む。現実世界の文化や文学作品から引用したものなど、どんな名前をつけてもいい。

2. キャラクターの外見と性別を決める。キャラクターの身長、体重、年齢、目や髪や肌の色を決める。このページのイラストを元に考えてもよいし、まったく自由に考えてもよい。傷跡がある、片足を引きずっている、眼鏡をかけている、刺青があるなど、記憶に残るような肉体的特徴を持たせてもよい。
3. 君のキャラクターの性格を考え、君のキャラクターの属性についてルールブックの説明を読む(キャラクター・シートに書いてあるのと別の属性を選んでよい)。大事ななのは、君が楽しめるような特徴や癖を君のキャラクターに持たせることだ。

ウィザード呪文リスト

| 1レベル呪文 | 2レベル呪文 |
|-------------------------|-------------|
| コンプリヘンド・ランゲージズ(儀式) | インヴィジビリティ |
| サンダーウェイヴ | シャター |
| シールド | フレイミング・スフィア |
| スリープ | ホールド・パース |
| ディテクト・マジック(儀式) | ミスティ・ステップ |
| プロテクション・フロム・イヴル・アンド・グッド | |
| マジック・ミサイル | |
| メイジ・アーマー | |
| レイ・オブ・シックネス | |

メモ

DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

ローグ

1

犯罪者

クラス

レベル

背景

ライトフット・ハープリング

小型

混沌にして善

種族

サイズ分類

属性

筋力

-1

8

敏捷力

+3

16

耐久力

+1

12

知力

+1

13

判断力

±0

10

魅力

+3

16

+2

習熟ボーナス

- 1 【筋力】
- +5 【敏捷力】
- +1 【耐久力】
- +3 【知力】
- ±0 【判断力】
- +3 【魅力】

セービング・スロー

- +3 〈威圧〉 【魅力】
- ±0 〈医術〉 【判断力】
- 1 〈運動〉 【筋力】
- +7 〈隠密〉 【敏捷力】
- +5 〈軽業〉 【敏捷力】
- ±0 〈看破〉 【判断力】
- +3 〈芸能〉 【魅力】
- +1 〈自然〉 【知力】
- +1 〈宗教〉 【知力】
- ±0 〈生存〉 【判断力】
- +3 〈説得〉 【魅力】
- +3 〈捜査〉 【知力】
- +2 〈知覚〉 【判断力】
- +5 〈手先の早業〉 【敏捷力】
- ±0 〈動物使い〉 【判断力】
- +5 〈ベテン〉 【魅力】
- +1 〈魔法学〉 【知力】
- +1 〈歴史〉 【知力】

技能

14

アーマー・クラス
(AC)

+3

イニシアチブ

7.5m

移動速度

最大ヒット・ポイント 9

現在ヒット・ポイント

計 1d8

ヒット・ダイス

成功 ○○○○

失敗 ○○○○

死亡セーブ

- ・レザー・アーマー
- ・ショートボウ
- ・アロー20本
- ・ダガー2本
- ・盗賊道具
- ・背負い袋
- ・小さな金属球 (1,000個入りの袋)
- ・3mの細ひも
- ・ベル
- ・ろうそく5本
- ・かなてこ2本
- ・金錠
- ・ビトン10本
- ・覆い付きランタン
- ・油2ビン
- ・保存食5日ぶん
- ・ほち箱
- ・水袋
- ・麻のロープ、15m
- ・暗い色合いでフードつきの普通の服1着
- ・ポーチ

装備

12

受動【判断力】(知覚)値

CP

SP

EP

GP

15

PP

貨幣



習熟

君は以下の習熟を持つ。習熟の説明はルールブックにある。

セーヴィング・スロー:君が習熟しているセーヴは、左上のセーヴのリストで●の印が付いている。

技能:君が習熟している技能は、左の技能リストで●の印が付いている。

装備品:君は軽装鎧、単純武器、ハンド・クロスボウ、ロングソード、レイピア、ショートソードに習熟している。また、盗賊道具にも習熟している。

言語

君は共通語、ゴブリン語、ハーフリング語の会話と読み書きができる。

攻撃

君が最初から以下の武器を持っており、これらを使って攻撃を行なえる。

ダガー:近接攻撃として、君から1.5m以内の目標をダガーで攻撃できる。また、ダガーは6m以内の目標に投擲したり、18m以内の目標に(攻撃ロールに不利を受けて)投擲することもできる。どの場合も、ヒットしたか否かを定めるために1d20+5をロールすること。ヒットすると、目標は1d4+3[刺突]ダメージを受ける。

ショートボウ:君はショートボウで24m以内の目標を射撃したり、96m以内の目標を(攻撃ロールに不利を受けて)射撃できる。ヒットしたか否かを定めるために1d20+5をロールすること。ヒットすると、目標は1d6+3[刺突]ダメージを受ける。

ローグ

ローグほどさまざまな技術に通じたキャラクターはめったにいない。戦闘においては、ローグは蛮力よりも狡知を重んじ、攻撃が最も有効な場所へ精確な一撃を送りこむ。

君はローグというクラスから以下の特徴を得ている。

習熟強化:(隠密)技能または盗賊道具の習熟を使用して行なう能力値判定においては、君の習熟ボーナスは2倍になる(君の技能リストの数値にはすでに適用済み)。

急所攻撃:君は1ターンに1回、敏捷力に基づく攻撃(たとえばダガーやショートボウによるもの)でクリーチャー1体にヒットを与えた時、その攻撃ロールに有利を得ているなら、追加で1d6ダメージを与えることができる。攻撃の目標となるクリーチャーに対して以下の条件のすべて

を満たしているならば、君はその攻撃ロールに有利を得ているかとも上記の追加ダメージを与えられる:(1)目標の1.5m以内に、目標にとって敵であるクリーチャー(君自身を除く)が存在する。(2)その目標にとっての敵が無力状態でない。(3)君がその攻撃ロールに不利を受けていない。

盗賊の符牒:君は盗賊の符牒を知っている。専門用語、隠語、暗号を混ぜ合わせた秘密の符牒である。これを用いれば、一見何の変哲もない会話の中に、秘密の情報を隠すことができる。加えて、君は一連の秘密の合図や印を解する。これは短く単純な情報を伝えるのに用いられる。

ライトフット・ハーフリング

ハーフリングは体こそ小さいが、最強のドラゴンにも負けない勇気と幸運を備えている。ライトフット・ハーフリングは気付かれずに身を隠すのがうまく、敵味方を問わず自分より大きな連中をすり抜けて隠れ蓑に使ったりする。

ライトフット・ハーフリングであることにより、君は以下の特徴を得る。

ハーフリングの幸運:攻撃ロール、能力値判定、セーヴィング・スローのd20で1の目を出したなら、そのダイスを再ロールできる。ただし新しい結果は必ず使用せねばならない(訳注:もう1度1の目が出た場合、その結果を再ロールすることはできない)。

ハーフリングの勇氣:自分の恐怖状態を防いだり終了させたりするためのセーヴィング・スローに有利を得る。

すり抜けて移動:君は、君自身よりもサイズ分類が1段階大きいクリーチャーの占めるスペースを通り抜けて移動できる。

隠密の天性:君は、自分よりサイズ分類が1段階以上大きいクリーチャーによってのみ隠蔽されている時にも、隠れ身を試みることができる。

君の犯罪者としての背景

君は幼いころに、“金びか絞首台”と呼ばれる盗賊ギルドに入った。このギルドは近年繁栄しており、その影響力はソード・コースト全体に広がりつつある。君はギルドの拡大に便乗し、ネヴァーウィンターの都で一旗あげようともくろんでいる。

君の背景は君のキャラクターを形作る上で重要な役割を果たす。君はやくざ者やばくち打ちから盗賊道具の使い方を学び(このシートの表側の「習熟」の欄に書かれている)、同時にゴブリン語も学んだ。(隠密)とく(ベテン)技能の習熟も、君の生育環境と、口先でトラブルを回避し、友好的とはいえない難い視線をすり抜けてきた経験を反映している。

ネヴァーウィンターには金儲けのチャンスが充分にあったが、君が夢想していたような荒稼ぎはできなかった。君は密輸業者から、“金びか絞首台”のある幹部がギルドを裏切り、仲間を殺し、王様の身代金に匹敵する莫大な財宝を持って逃げたという話を聞いた。君があちこちで拾った情報もこの話を裏付けており、君はこれが単なる噂ではないと確信している。

個人的な目標:失われた財宝の発見。大金を持ち逃げしたギルド員の素性は知れないが、そいつが自分の足跡をうまく隠したのは確かだ。足跡が途絶えたのはネヴァーウィンターだが、君は最近になって、とある離島に竜の安らぎという修道院があることを知った。この修道院には、英雄の守護神であり正義の擁護者である竜神ハムートの神殿がある。また、現在の修道院には世捨て人の共同体があり、自分の過去から逃げ切りたい者にとっては絶好の隠れ場所だ。財宝がそこにあるなら、見つけてみせよう。

キャラクターを君のものにする

以下のステップを踏んで、このキャラクターを君独自のものにしよう:

1. キャラクターの名前を決めて、このシートの表側の「キャラクター名」の欄に書き込む。現実世界の文化や文学作品から引用したものなど、どんな名前をつけてもいい。
2. キャラクターの外見と性別を決める。キャラクターの身長、体重、年齢、目や髪や肌の色を決める。このページのイラストを元に考えてもいいし、まったく自由に考えてもいい。傷跡がある、片足を引きずっている、眼鏡をかけている、刺青があるなど、記憶に残るような肉体的特徴を持たせてもいい。下の『メモ』欄に、君のキャラクターの見た目を書き込んでいい。
3. 君のキャラクターの性格を考え、君のキャラクターの属性についてルールブックの説明を読む(キャラクター・シートに書いてあるのと別の属性を選んでもいい)。大事なものは、君が楽しめるような特徴や癖を君のキャラクターに持たせることだ。