

キャラクター名:

通り名、あだ名

プレイヤー名:

アーマー・クラス: 16 (スケイル・メイル)

攻撃

名称	攻撃ボーナス	ダメージ
レイピア	攻撃+5	1d8+5、近接
ロングボウ	攻撃+5	1d8+3、遠隔
アロー×20		

その他の装備品

保存食 (1日分)
ロープ (15m)
ゲーム道具 (さいころ)

特殊能力

*このアドベンチャーのあいだに1回、ヒット・ポイントを6点回復できる。これは戦闘中に自分のターンのアクションを行うのと同時に、あるいは戦闘終了後に行える。キャラクターシートに書かれたヒット・ポイントの値より高くなることはない。

*このアドベンチャーのあいだに計3回、1) 自分が行う20面ダイスのロールが自分に対する攻撃ロールの際にもう1つ20面ダイスをロールし、好きな方の出目を使用できる。

種族: ヒューマン
クラス: ファイター

ヒット・ポイント: 12
(ここから差し引きする)

技能

〈軽業〉	+5
〈看破〉	+3
〈説得〉	+3
〈知覚〉	+1

キャラクターの詳細

(1行毎に1つを選ぶ、あるいは自分で書き記す)

[] 上等な衣装 または 慎ましい旅装 []

[] 気位が高い または 謙虚 []

[] 仲間思い または 部下思い []

[] 恩を忘れない または 恨みを忘れない []



メモ

キャラクター名:

通り名、あだ名

プレイヤー名:

アーマー・クラス: 14 (鎧なし)

攻撃

名称	攻撃ボーナス	ダメージ
グレイヴ	攻撃+5	1d10+3、近接
ジャヴェリン	攻撃+5	1d6+3、遠隔
ジャヴェリン×4		

その他の装備品

保存食 (1日分)
ロープ (15m)
かなてこ

特殊能力

*このアドベンチャーのあいだに1回“激怒”でき、以下の利益を得る。1) 〈運動〉判定に有利を得る。2) 近接攻撃のダメージに+2。3) 受ける〔斬撃〕、〔刺突〕、〔殴打〕ダメージを半減。激怒は戦闘中に自分のターンのアクションを行うのと同時に行える。

激怒はその戦闘が終わるまで持続する。

*このアドベンチャーのあいだに1回だけ、ヒット・ポイントが初めて0になったとき、ヒット・ポイントは0でなく1になる。

種族: ハーフオーク
クラス: バーバリアン

ヒット・ポイント: 15
(ここから差し引きする)

技能

〈運動〉	+5
〈生存〉	+3
〈知覚〉	+3
〈動物使い〉	+3

キャラクターの詳細

(1行毎に1つを選ぶ、あるいは自分で書き記す)

- ☐ [] 正面から戦う または 不意討ちを好む[]
- ☐ [] 名声のためなら死を厭わない または 生き延びることが勝利[]
- ☐ [] 戦士の傷跡 または 狩人の刺青[]
- ☐ [] 認めた強者に従う または 自分の王は自分のみ[]

メモ



キャラクター名:

通り名、あだ名

プレイヤー名:

アーマー・クラス: 14 (レザー・アーマー)

攻撃

名称	攻撃ボーナス	ダメージ
ショートソード	攻撃+5	1d6+3、近接
ショートボウ	攻撃+5	1d6+3、遠隔
アロー×20		

その他の装備品

保存食 (1日分)
盗賊道具
変装道具

特殊能力

*遭遇の1ラウンド目に攻撃をヒットさせた場合、その武器のダメージに1d6を加えたダメージを与える。

種族: ウッド・エルフ
クラス: ローグ

ヒット・ポイント: 10
(ここから差し引きする)

技能

〈隠密〉	+7
〈軽業〉	+5
〈知覚〉	+5
〈ペテン〉	+3

キャラクターの詳細

(1行毎に1つを選ぶ、あるいは自分で書き記す)

- ☐ 用心深い または 大胆不敵
- ☐ 仮面で顔を隠す または 日に焼けた肌
- ☐ 我が身が大事 または 主命いかにても果たすべし
- ☐ よけいな盗みはしない または ある所から奪うのは構わない

メモ



キャラクター名:

通り名、あだ名

プレイヤー名:

アーマー・クラス: 11

攻撃

名称	攻撃ボーナス	ダメージ
ダガー	攻撃+3	1d4+1、近接
ファイアー・ボルト	攻撃+5	7、遠隔
アロー×20		

その他の装備品

保存食 (1日分)
インクとペン
紙の束
鏡

特殊能力

*アドベンチャー中に2回、通常の攻撃を行う代わりに、マジック・ミサイルの呪文を発動できる。発動すると3本の魔法の力場の矢が出現し、見える範囲のクリーチャーに自動的に（攻撃ロールの必要なく）命中する。矢は1本あたり3点のダメージを与える。3本の矢を同一クリーチャーに集中させることも、別々のクリーチャーに割り振ることもできる。
*受けた【火】ダメージを半減する。

種族: ティーフリング
クラス: ウィザード

ヒット・ポイント: 8
(ここから差し引きする)

技能

〈捜査〉	+4
〈知覚〉	+2
〈魔法学〉	+5
〈歴史〉	+5

キャラクターの詳細

(1行毎に1つを選ぶ、あるいは自分で書き記す)

- ☐ [物静かで落ち着いている または 興奮しやすい]
- ☐ [身なりに気を使わない または 洒落者]
- ☐ [争いを好まない または 好戦的]
- ☐ [知識を語りがち または 聞かれるまで答えない]



メモ

キャラクター名:

通り名、あだ名

プレイヤー名:

アーマー・クラス: 12 (レザー・アーマー)

攻撃

名称	攻撃ボーナス	ダメージ
ダガー	攻撃+3	1d4+1、近接
ソーン・ウィップ	攻撃+4	4、遠隔

その他の装備品

保存食 (1日分)
登攀用具
ロープ (15m)

特殊能力

*アドベンチャー中に2回、自身または他のクリーチャーに対してキュア・ウーンズ呪文を発動できる。この呪文は戦闘中、自分の攻撃に代わるアクションとして、あるいは戦闘終了時に発動できる。キュア・ウーンズの対象になったクリーチャーのヒット・ポイントは7回復する。キャラクターシートに書かれたヒット・ポイントの値より高くなることはない。
*小動物と意志疎通ができる。

種族: フォレスト・ノーム
クラス: ドルイド

ヒット・ポイント: 10
(ここから差し引きする)

技能

〈看破〉	+4
〈自然〉	+4
〈宗教〉	+4
〈知覚〉	+4

キャラクターの詳細

(1行毎に1つを選ぶ、あるいは自分で書き記す)

- [] 楽観的 または 悲観的 []
[] 長いひげ または 白髪 []
[] とても若い または とても年寄り []
[] こざっぱり または 風雨に曝された []

メモ

