



能力値と技能

【筋力】

【筋力】は君の肉体的な強さを表す。

〈運動〉 修得済み

【耐久力】

【耐久力】は健康、スタミナ、生命力を表す。

〈持久力〉 修得済み

【敏捷力】

【敏捷力】は器用さ、敏捷性、平衡感覚を表す。

〈隠密〉 修得済み

〈軽業〉 修得済み

〈盗賊〉 修得済み

【知力】

【知力】は君の学習能力と知性の高さを表す。

〈宗教〉 修得済み

〈魔法学〉 修得済み

〈歴史〉 修得済み

【判断力】

【判断力】は常識、自制心、共感能力を表す。

〈看破〉 修得済み

〈自然〉 修得済み

〈知覚〉 修得済み

〈地下探険〉 修得済み

〈治療〉 修得済み

【魅力】

【魅力】は人間的魅力とリーダーシップを表す。

〈威圧〉 修得済み

〈交渉〉 修得済み

〈事情通〉 修得済み

〈はったり〉 修得済み

戦闘用データ

イニシアチブ修正値 **移動速度**

この値を用いてイニシアチブをロールし、戦闘中のターンの順番を決める。

移動速度は、君が1回の移動アクションで移動できるマス数である。

防御値

アーマー・クラス(AC)

ACは、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。

頑健

頑健防御値は君のたくましさやしぶとさを表す。

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。

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。

攻撃ボーナス

攻撃ボーナス

攻撃を行なう際には、1d20をロールして攻撃ボーナスを加える。その結果をモンスターの防御値と比べて、ヒットしたかどうかを決定する。ヒットしたならダメージ・ロールを行なう。

ヒット・ポイント **重傷値**

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(端数切捨て)である。

回復力値

一日の回復力使用回数

君が回復力を1回ぶん消費すると、君は自分の回復力値に等しいヒット・ポイントを回復する。回復力値はヒット・ポイントの4分の1(端数切捨て)である。

現在のヒット・ポイント

一時的ヒット・ポイント 消費した回復力の数

装備品および魔法のアイテム

戦闘中のアクション

戦闘中の自分のターンにおいて、君は以下の3つのアクションを行なうことができる。

- ◆ 1回の標準アクション(普通は攻撃に使う)
- ◆ 1回の移動アクション(普通は移動に使う)
- ◆ 1回のマイナー・アクション(かんたんで時間のかからない行動)

君は1つのアクションをあきらめる代わりに、このリストでそのアクションよりも下に書かれているアクション1つを行なうことができる。つまり、1回の標準アクションの代わりに1回の移動アクションまたはマイナー・アクションを行なったり、1回の移動アクションの代わりに1回のマイナー・アクションを行なったりすることができる。

パワーと特技

財産

メモ

クラス: _____ レベル: _____

種族: _____ 性別: _____

属性: _____

言語: _____

この欄は君の好きに使ってよい。冒険の中で起きたことを記録したり、クエストをメモしたり、キャラクターの背景設定や目標を書き留めたり、パーティの仲間の名前をリストにしたり、自分のキャラクターのイラストを描いたり。

経験点(XP)

次のレベルになるXP: _____