

| | | | | |
|---|-----------|--------|----------------|---------|
| A | キャラクターの名前 | レベル: 2 | 種族: 人間 | 性別: |
| | | | 属性: 混沌にして中立 | 年齢: |
| | | | 背景: 辺境の者(略奪部族) | 信仰: |
| | | | クラス: バーバリアン2 | プレイヤー名: |

| | | |
|---|--------|----|
| B | 習熟ボーナス | +2 |
|---|--------|----|

| 能力値 (27pt) | 能力修正 | セーヴィングスロー |
|------------|------|-----------|
| 筋力 15 | 2 | 0 |
| 筋力 17 | → +3 | 筋力ST +5 |
| 敏捷力 14 | → +2 | 敏捷ST +2 |
| 耐久力 13 | → +2 | 耐久ST +4 |
| 知力 8 | → -1 | 知力ST -1 |
| 判断力 12 | → +1 | 判断ST +1 |
| 魅力 10 | → +0 | 魅力ST +0 |

| 技能 | 計 | 習熟 | クラス | 能力 | その他 |
|-----------|----|----|-----|----|-----|
| 威圧 | +2 | 種族 | ○ | +0 | 0 |
| 運動 | +5 | 背景 | ○ | +3 | 0 |
| 隠密 | +2 | | | +2 | 0 |
| 軽業 | +2 | | | +2 | 0 |
| 看破 | +1 | | | +1 | 0 |
| 芸能 | +0 | | | +0 | 0 |
| 交渉 | +0 | | | +0 | 0 |
| 自然 | +1 | ○ | ○ | -1 | 0 |
| 宗教 | -1 | | | -1 | 0 |
| 生存 | +3 | 背景 | ○ | +1 | 0 |
| 搜索 | -1 | | | -1 | 0 |
| 知覚 | +3 | ○ | ○ | +1 | 0 |
| 治療 | +1 | | | +1 | 0 |
| 手先の早業 | +2 | | | +2 | 0 |
| 動物使い | +1 | | ○ | +1 | 0 |
| はったり | +0 | | | +0 | 0 |
| 魔法 | -1 | | | -1 | 0 |
| 歴史 | -1 | | | -1 | 0 |
| 受動判断力(知覚) | 13 | | | | 10 |

| | | |
|--|-------|------------|
| D | 個性と背景 | インスピレーション: |
| 個人的特徴: | | |
| 放浪癖に駆られ、故郷の地から離れた。 | | |
| 貯金やお行儀は持ってない。それは腹ぺこのアウルベアに意味がない。 | | |
| 理想: 「変化」 | | |
| 命とは季節のようなもので、常に変わり続け、そして我々は変わらねばならない。 | | |
| 繋がり: | | |
| 部族から追放されたが、そこには仲の良い奴も悪い奴もいる。見返してやるのには力と凄い獲物が必要だ。 | | |
| 欠点: | | |
| 何事も暴力で解決だ! | | |

| | | |
|---------|--------------|--------|
| E | 武器・防具、道具への習熟 | |
| 軽装鎧 | ○ | 盾 ○ |
| 中装鎧 | ○ | 単純武器 ○ |
| 重装鎧 | | 軍用武器 ○ |
| ・楽器(太鼓) | | |

| | | | | |
|---|---------|------|----|-----|
| F | イニシアティブ | 敏捷 | 特技 | その他 |
| | +2 | ← +2 | | |

| | | | | |
|------|---|----|---|-----|
| 移動速度 | ← | 種族 | 鎧 | その他 |
| 30ft | | 30 | | |

| | | | | | |
|----|---|----|----|----|----|
| AC | ← | 鎧 | 盾 | 敏捷 | 他 |
| 14 | | 10 | +0 | +2 | +2 |

| | |
|---------|---------------|
| ヒットポイント | 最大ヒットポイント: 23 |
| | 一時ヒットポイント: |

| 攻撃能力 | | | | | |
|----------|--------|--------|----|----------|-----|
| 武器 | 攻撃ボーナス | ダメージ | 種別 | 射程 | 残弾数 |
| グレートアックス | +5 | 1d12+3 | 斬 | - | - |
| メイス | +5 | 1d6+3 | 殴打 | - | - |
| ハンドアックス | +4 | 1d6+2 | 刺突 | 80/320ft | 2本 |

| | |
|------------------|------|
| G | 種族特徴 |
| 言語: 共通語、オーク語、巨人語 | |
| ・威嚇 | |
| ・執拗な耐久力: 1回/日 | |
| ・凶暴な攻撃 | |

| | |
|---------------|-------|
| H | クラス特徴 |
| ・激怒(2回/日): +2 | |
| ・鎧わぬ守り | |
| ・危険感知 | |
| ・向う見ずな攻撃 | |

| | |
|---|-----------|
| I | 特技やその他の特徴 |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| | | |
|-----------|---------------|-----------|
| J | 装備品 | 54.7/64.7 |
| グレート・アックス | 猪の毛皮 | |
| メイス | 背負い袋 | |
| ジャベリンx5本 | 毛布 | |
| ベルトポーチ | 保存食x10、水袋 | |
| 旅人の衣服 | 火口箱 | |
| 杖 | 松明x10 | |
| 狩りの罠 | 食器 | |
| | 束ねられた麻ロープ50ft | 金貨10枚 |

| | | |
|---|----|--------|
| K | 呪文 | 記載欄を参照 |
|---|----|--------|

[A] キャラクターシート：

このシートには君がゲームをするのに必要な情報がまとめられている。また君が得た宝物、経験値などを記入するのにも使う。

[B] 能力値と能力修正値、セーヴィング・スロー：

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。

☆何かを行おうとするとき、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、能力修正値を加算する。

☆判定の際に、君が得意とすることであるなら、「習熟ボーナス」を加算できる。また「有利」な判定ならd20を2回振って良い値をとる。「不利」なら2回振って悪い値をとる。

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能力値に対応したセーヴィング・スロー(セーブ)で判定する。

☆セーブの際には1 d 20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。

[C] 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。君は蛮族として戦い方と野外生活の術を身につけている。

☆技能チェックは1d20して「計」を加える。結果は高い値であるほどよい。

[D] 個性と背景、インスピレーション：

これらは君の性格や求める行い、社会への繋がり、欠点を表している。ゲーム中に特徴を反映したプレイを行えば、DMから「インスピレーション」を与えられる。

☆インスピレーションを消費することで、判定の際に「有利」を得ることができる。

また、他のプレイヤーが良いプレイを行ったと考えたとき、君が持っているインスピレーションを譲ることができる。

[E] 武器・防具、道具への習熟：

君はこれらの武器や防具、道具をペナルティ無しに利用できる。

[F] 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)。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。

君は移動アクションを用いて、自分の移動速度だけ移動できる。HPやアーマークラス(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。高いほどタフで攻撃を受けにくい。

☆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+1 d 20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。出目が1なら外れだが、20ならクリティカルだ。DMにクリティカルについて聞いてみよう。

[G] ハーフオークの種族特性：

暗視60ft：暗闇の中を60ftまで見渡すことができる。

威嚇：〈威圧〉への習熟を得る。

執拗な耐久力：hpが0以下になったが死んでいないときに、代わりにhp1になる。この能力は大休憩をするまで再び使えない。

荒々しい攻撃：近接攻撃でクリティカルしたときに、武器のダメージダイスに等しいダメージを追加で加えられる。

[H] クラス特徴：

ファイターのクラス特徴

鎧わぬ守り：鎧を着けていないとき、ACが【耐久】だけ上昇する。

激怒(2回/日)：君はボーナス・アクションとして激怒できる。激怒中は以下の利益を得る。

・筋力チェックと筋力セーブに優位を得る。

・筋力を用いた近接攻撃の際、ダメージ・ロールに+2。

グレートアックス：命中1d20+5 → ダメージ1d12+5

・[殴打]と[刺突]、[斬り]ダメージへの抵抗を得る。

激怒は、1分間持続する。気絶したり、君が敵意のあるクリーチャーに攻撃や彼らにダメージを与えることなくターンを終えたら、それ以前に終了する。また、ボーナス・アクションで終えることもできる。

激怒の使用回数は大休憩をとることで回復する。

危険感知：呪文や畏のような見ることでできる効果に対する【敏捷】セーブに有利を得る。この利益を得るためには、キャラクターは盲目や聴覚喪失、不自由状態になってはいけな

向う見ずな攻撃：自身のターンの最初の攻撃を“向う見ずな攻撃”にできる。そうした場合、そうした場合、そのターンの【筋力】を用いる近接攻撃に有利をつけられるが、キャラクターの次ターンまでキャラクターに対する攻撃ロールに有利がつく。

[I] 特技、その他の特徴：

特技は君の持つ特殊な能力を示す。

[J] 装備品：

君が持ち歩いている装備品を示す。

[K] 呪文：

君は呪文を使えない。

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、・離脱移動 30ft、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う。

■合計で30ftまでの移動：・起き上がる(15ft分)

■関連した雑多な行動を一つ：・今いるマスに伏せる、・ドアを開ける

／閉める、・武器を抜く、・アイテムを拾う、・アイテムを手渡す

■アクションを要しない行動：・持っているアイテムを落とす、・話す

■ボーナス・アクション：・激怒を開始する/終える。

味方と組織：

キャラクターの背景物語：

