

A	キャラクターの名前	レベル: 4	種族: ハーフオーク	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4	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
敏捷力 14	2	0
耐久力 13	1	0
知力 8	-1	0
判断力 12	1	0
魅力 10	0	0

技能	計	習熟	クラス	能力	その他
威圧	+2	種族	○	+0	0
運動	+6	背景	○	+4	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。それは腹ペコ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:	41
	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[+1]	+7	1d12+5	斬	-	-
メイス	+6	1d6+4	殴打	-	-
ハンドアックス	+6	1d6+4	斬	20/60ft	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(3回/日): +2	
・鎧わぬ守り	
・危険感知	
・向う見ずな攻撃	
・狂戦士の道: 狂乱	

I	特技やその他の特徴

J	装備品	574.7/700
グレート・アックス[+1]	猪の毛皮	ポーションofヒーリングx1本
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	
狩りの罟	食器	
	束ねられた麻ロープ50ft	金貨125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：

パーバリアンのクラス特徴

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(3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+7 → ダメージ1d12+7

・[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の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。

狂戦士の道：

・**狂乱**：激怒に入るときに「狂乱」に入れる。そうした場合、自身のターンの行動後にボーナス・アクションとして一回の近接武器攻撃を行える。激怒が終了すると、1段階の疲労を受ける。

[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。

・グレート・アックス[+]：攻撃&ダメージ・ロールに+1。

・ポーション of ヒーリング：飲むと hp を 2d4+2 回復する。

[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

■標準アクションの一つ：・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の一つ：・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。

何らかの理由で最大 6 段階までの疲労を受ける。各段階で以下の影響を

累積的に受ける。大休憩を完了させることで、疲労は 1 段階軽減する。

1：能力値判定に不利を受ける。 4：最大 hp 半減。

2：移動速度半減。

5：移動速度が 0 に減少。

3：攻撃とセーブに不利を受ける。 6：死亡。

味方と組織：

キャラクターの背景物語：

