

A	キャラクターの名前	レベル: 4	種族: ドワーフ	性別:
			属性: 秩序にして中立	年齢:
			背景: 兵士(斥候)	信仰:
			クラス: ファイター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 → 19	+4	筋力ST +6
敏捷力 12 → 12	+1	敏捷ST +1
耐久力 14 → 16	+3	耐久ST +5
知力 10 → 10	+0	知力ST +0
判断力 13 → 13	+1	判断ST +1
魅力 8 → 8	-1	魅力ST -1

技能	計	習熟	クラス	能力	その他
威圧	+1	背景	○	-1	0
運動	+6	背景	○	+4	0
隠密	+1			+1	0
軽業	+1		○	+1	0
看破	+1		○	+1	0
芸能	-1			-1	0
交渉	-1			-1	0
自然	+0			+0	0
宗教	+0			+0	0
生存	+3	○	○	+1	0
搜索	+0			+0	0
知覚	+3	○	○	+1	0
治療	+1			+1	0
手先の早業	+1			+1	0
動物使い	+1		○	+1	0
はったり	-1			-1	0
魔法	+0			+0	0
歴史	+0		○	+0	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:		
これまであまりに多くの共を失った、 そして新しい友を作るのには時間がかかる。		
理想: 「責務」		
自分が請け負った事は実行せねばならない、 所属する権威からのものであればなおのこと。		
繋がり:		
共に戦った相手のためには、死ぬ価値がある。		
欠点:		
間違いを認めるくらいなら、自分の鎧を食べてしまう。		

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	○	
・ゲームセット(ダイス・ゲーム)、・乗り物(地上)				

F	イニシアティブ	敏捷	特技	その他
	+1	←	+1	

移動速度	←	種族	鎧	その他
25ft		25		

AC	←	鎧	盾	敏捷	他
17		17	+0	+0	

ヒットポイント	最大ヒットポイント:	40
	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	+6	1d12+4	斬	-	-
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、ドワーフ語	
・暗視60ft	
・毒への抵抗	
・ドワーフ武器訓練、鎧訓練	

H	クラス特徴
・両手武器スタイル	
・底力	
・アクション増加	
・チャンピオンの道: クリティカル強化19~20	

I	特技やその他の特徴

J	装備品	背負い袋	ポーションofヒーリングx1本
	スプリントメール	保存食x10、水袋	
	グレートアックス	火口箱	
	ハンドアックスx2本	たいまつx10	
	ベルトポーチ	かなてこ	
	普通の衣服	金づち	
	階級章(斥候兵)	ピトンx10	
	ゴブリン部族の旗の切れ端	束ねられた麻ロープ50ft	金貨396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。君は兵士としての訓練と言動を身につけている。

☆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] ドワーフの種族特性：

暗視60ft：暗闇の中を60ftまで見渡すことができる。

ドワーフの抵抗料：毒に対するセーヴィング・スローに有利を得る。毒ダメージへの抵抗を得る。

ドワーフ流武器訓練：バトル・アックス、ハンドアックス、スローイング・ハンマー、ウォーハンマーへの習熟を得る。

ドワーフ流鎧訓練：軽装鎧と中装鎧への習熟を得る。

[H] クラス特徴：

ファイターのクラス特徴

底力：自ターンにボーナス・アクションを用いて自分のhpを1d10+4点だけ回復できる。この特徴は1度だけ使用でき、小休憩をとることで再び使用できる。

戦闘スタイル(大業物スタイル)：君が近接両手武器のダメージ・ロールで1か2を振ったとき、君はダイスを振り直しできる。再ロールの結果が1や2でもその結果を用いねばならない。

アクション増加：自身のターンの通常のアクションや可能ならボーナス・アクションより先に、1回の追加アクションをとることができる。そうした場合、小休憩か大休憩を取らない限りこの能力を再使用できない。

チャンピオンの道：

・クリティカル強化(19~20)：近接攻撃ロールで19~20を振った際にクリティカルとなる。

[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。

・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25ft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：・底力を使う。

味方と組織：

キャラクターの背景物語：

