

A	キャラクターの名前	レベル: 1	種族: 人間	性別: 女
	アミリ		クラス: パーバリアン	年齢: ???
			属性: 混沌にして中立	信仰: ???

能力値		能力修正値		
筋力	16 → 18	2 → +4	0	STR
敏捷力	13 → 13	0 → +1		DEX
耐久力	14 → 14	0 → +2		CON
知力	10 → 10	0 → +0		INT
判断力	12 → 12	0 → +1		WIZ
魅力	10 → 10	0 → +0		CHA

クラス特性				ヒットポイント:	15
セーブ	クラス	能力	その他		判定値
頑健セーブ	2	+2	→		+4
反応セーブ	0	+1	→		+1
意思セーブ		+1	→		+1
攻撃ボーナス: 1		技能ランク: 4			
その他のクラス特徴					
・高速移動+10ft					
・激怒(6R/日)					

種族特性	
移動速度: 40フィート	
ボーナス技能	
ボーナス特技	

戦闘能力				
イニシアティブ	敏捷	特技	その他	判定値
	+1		→	+1
	クラス	能力	その他	
近接攻撃	1	+4	-1	→ +4
遠隔攻撃	1	+1		→ +2

技能	クラス	ランク	能力	その他	計
威圧	○	1	+0	0	+4
隠密		0	+1	0	-2
軽業		0	+1	0	-2
鑑定		0	+0	0	+0
騎乗		0	+1	0	-2
芸能()		0	+0	0	+0
交渉		0	+0	0	+0
真意看破		0	+1	0	+1
祝文学		0	+0	0	+0
水泳		0	+4	0	+1
生存	○	1	+1	0	+5
装置無力化		0	+1	0	-2
脱出術		0	+1	0	-2
知覚	○	1	+1	0	+5
知識(貴族)		0	+0	0	+0
知識(工学)		0	+0	0	+0
知識(次元界)		0	+0	0	+0
知識(自然)		0	+0	0	+0
知識(宗教)		0	+0	0	+0
知識(神秘学)		0	+0	0	+0
知識(ダンジョン探検)		0	+0	0	+0
知識(地域)		0	+0	0	+0
知識(地理)		0	+0	0	+0
知識(歴史)		0	+0	0	+0
治療		0	+1	0	+1
手先の早業		0	+1	0	-2
登はん	○	1	+4	0	+5
動物使い	○	1	+0	0	+4
はったり		0	+0	0	+0
飛行		0	+1	0	-2
魔法装置使用		0	+0	0	+0

武器	大型サイズのバスタードソード(両手持ち)				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+4	2d8+6	19~20/x2	斬	-	-

武器	ショートボウ				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+2	1d6	20/x3	刺突	60ft	x20本

防具と防御能力					
ハイドアーマー	鎧	盾	敏捷	他	判定値
AC	+4	+0	+1		15

特技		武器習熟(バスタードソード)
武器熟練(バスタードソード)		

J 装備品	記載欄参照
--------------	-------

K 呪文	記載欄を参照
-------------	--------

武器・防具への習熟			
軽装鎧	○	盾	○
中装鎧	○	単純武器	○
重装鎧		軍用武器	○
バスタードソード			

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	・40フィート移動
	・マジック・アイテムを使用
■移動アクションを一つ	
・アイテムを背負い袋から出す	・ドアを開ける/閉める
・武器を抜く	・地面のアイテムを拾う
・40フィート移動	
■さらにフリーアクションを1つ(以上)	
・手に持っているアイテムを落とす	・話す
・今いるマスに伏せる	・5ftだけ動く
・激怒する/激怒をやめる	

[A] キャラクターシート：

このキャラクターシートは君がゲームを行う判定に必要な情報がまとめられている。また、君が装備や手に入れた宝物、経験値などを記入するためのものでもある。

[B] 能力値と能力修正値：

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。

☆「ドアを蹴破る」、「酒場の主人の名前を思い出す」といったとき、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（能力値ではない）を加算する。例えば、【筋力】チェックを行う際には、君の【筋力】修正値は+4なので、1d20+4で判定を行う。

[C] 人間の種族特性：

君の移動速度は移動アクションを使用したとき等に、何マス移動できるかを示す。また人間はより多くの技能と特技を得る。

[D] 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。君はバーバリアンとして荒野で生きる方法と、危険に気付く鋭さ、敵を恐れさせる術を身につけた。

☆技能チェックは技能を使って行われる。結果は高い値であるほどよい。1d20してD欄の「計」を加えたのが、そのチェックの結果である。

[E] 武器・防具への習熟：

君はこれらの武器や防具をペナルティ無しに利用できる。

[F] セーブの仕方：

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セーヴィング・スロー(セーブ)で判定する。

☆セーブの際には1d20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。

バーバリアンのクラス特徴

高速移動：バーバリアンの地上移動速度は、種族の標準より 10 フィート速い(適用済み)。

激怒 (6 ラウンド/日)：バーバリアンは1日に6ラウンド、激怒できる。バーバリアンはフリー・アクションとして激怒を開始でき、1日に激怒可能なラウンド数は8時間の休息で回復する。

激怒状態の間、バーバリアンは【筋力】および【耐久力】に+4のボーナスを、意志セーブに+2の士気ボーナスを得る。また、アーマー・クラスには-2のペナルティを受ける。【耐久力】の上昇により、ヒット・ポイントが2ポイント上昇するが、この分のhpは激怒が終了すると同時に失われる。

激怒状態の間、バーバリアンは根気や集中力を必要とする能力を使用できない。

バーバリアンはフリー・アクションで激怒を終了でき、その時点から、激怒したラウンドの2倍のラウンド数、疲労状態になる。疲労の間、バーバリアンは再び激怒することはできない。バーバリアンが気絶すると、その激怒は即座に終了する。

激怒中の君の各種判定値は以下のようになる。

最大ヒットポイント：17

頑健セーブ：+6、反応セーブ：+1、意志セーブ：+3

アーマークラス：13

技能・〈登はん〉：+7

攻撃ボーナス：+6

ダメージ：2d8+9

疲労状態：

疲労状態のキャラクターは疾走も突撃もできず、【筋力】と【敏捷力】の両方に-2のペナルティを被る。

[G] 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+1)。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+1d20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。出目で20が出たら常に命中、1なら外れとなる。出目がクリティカル可能域内なら、その攻撃はクリティカルだ。DMにクリティカルについて聞いてみよう。

[H] 防御力：

君のアーマークラス(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。高いほど攻撃を受けにくい。

[I] 特技：

特技は君の持つ特殊な能力を示す。

《武器習熟：バスタードソード》君はバスタードソードを扱える。

《武器熟練：バスタードソード》バスタードソードの命中率上昇。

[J] 装備品：

ハイド・アーマー	大型サイズのバスタード・ソード	
ショートボウ	アロー20本	
背負い袋、	携帯用寝具、	火打ち石と打ち金
麻のロープ (50ft)	シャベル	松明 (5)
保存食 (4)	水袋	5gp

[K] 呪文：

君は呪文を使えない。



アミリ：人間のバーバリアン

彼女が振るう大きすぎる剣は、霜巨人のもの。