

A	キャラクターの名前	レベル: 1	種族: ハーフエルフ	性別: 男
	セルティエル		クラス: ファイター	年齢: ???
			属性 秩序にして悪	信仰: アスモデウス

能力値		能力修正値		
筋力	13	→	+1	STR
敏捷力	18	→	+4	DEX
耐久力	14	→	+2	CON
知力	13	→	+1	INT
判断力	10	→	+0	WIZ
魅力	9	→	-1	CHA 20pt

クラス特性		ヒットポイント: 13		
セーブ	判定値	クラス	能力	その他
頑健セーブ	+4	←	2	+2
反応セーブ	+4	←	0	+4
意思セーブ	+0	←		+0
攻撃ボーナス: 1		技能ポイント: 3		
その他のクラス特徴				
・ボーナス特技				

種族特性	
移動速度: 30フィート	多才
夜目	
先祖伝来の武器: 《特殊武器習熟: エルヴン・カーヴ・ブレード》	
エルフの血	
エルフの耐性	
鋭き感覚	

戦闘能力				
イニシアティブ	敏捷	特技	その他	判定値
	+4			→ +4
	クラス	能力	その他	
近接攻撃	1	+1		→ +2
遠隔攻撃	1	+4		→ +5

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

武器	エルヴン・カーヴ・ブレード				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+5	1d10+1	18~20/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
+5	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	+4		18

特技		武器習熟(エルヴン・カーヴ・ブレード)
武器の妙技		強打

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	○
エルヴン・カーヴ・ブレード			

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
- 30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
- 武器を抜く
- 30フィート移動
- ドアを開ける/閉める
- 地面のアイテムを拾う

■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
- 今いるマスに伏せる
- 話す
- 5ftだけ動く

[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。

[C] ハーフエルフの種族特性：

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。

夜目：薄暗い場所で通常の2倍の距離まで見通すことができる。
先祖伝来の武器：《特殊武器習熟：》をボーナス特技として得る。

エルフの血：種族に関連した全ての効果において、人間とエルフの両方として扱われる。

エルフの耐性：魔法的な睡眠に対する完全耐性を持ち、心術呪文と心術効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。

鋭き五感：〈知覚〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

多才：2つの適性クラスを選ぶことができる。

[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。君は戦士として身体の動かし方を身につけており、魔法の力を追い求めている。

☆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。

ファイターのクラス特徴

ボーナス特技：君は追加で特技を一つ修得している。

[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。

君は《強打》を用いることで、命中を犠牲にして大きなダメージを出すことができる。その時の攻撃は以下のようになる。

攻撃ロール : +4
ダメージロール : 1d10+4

[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。

《特殊武器習熟：エルヴン・カーブブレード》該当武器を扱える。

《武器の妙技》一部の武器で敏捷性を基準に攻撃できる。

《強打》命中にペナルティを受ける代わりにダメージを上げる。

[J] 装備品：

ハイド・アーマー	エルヴン・カーブ・ブレード	
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)
松明(5)	保存食(4)	謎めいた呪文書
アスモデウスの銀の聖印	良い蒸留酒×1瓶	1gp

[K] 呪文：

君は呪文を使えない。



セルティエル：ハーフエルフのファイター
追い求めるのは復讐と、そのための力。