

<b>A</b> キャラクターの名前 <b>ヴァレロス</b>	レベル: 1	種族: 人間	性別: 男
		クラス: ファイター	年齢: ???
		属性: 中立にして善	信仰: ???

能力値	能力修正値			
筋力	14	2	0	0
	<b>16</b>	→	<b>+3</b>	STR
敏捷力	15	→	<b>+2</b>	DEX
耐久力	14	→	<b>+2</b>	CON
知力	12	→	<b>+1</b>	INT
判断力	10	→	<b>+0</b>	WIZ
魅力	11	→	<b>+0</b>	CHA 20pt

種族特性	
移動速度: 20フィート	
ボーナス技能	
ボーナス特技	

技能	クラス	ランク	能力	その他	計
威圧	○	0	+0	0	+0
隠密		0	+2	0	-3
軽業			+2	0	-3
鑑定		0	+1	0	+1
騎乗	○	1	+2	0	+1
芸能( )		0	+0	0	+0
交渉		0	+0	0	+0
真意看破		0	+0	0	+0
呪文学		0	+1	0	+1
水泳	○	1	+3	0	+2
生存	○	0	+0	0	+0
装置無力化		0	+2	0	-3
脱出術		0	+2	0	-3
知覚		0	+0	0	+0
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)		0	+1	0	+1
知識(ダンジョン探検)	○	1	+1	0	+5
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	+2	0	-3
登はん	○	1	+3	0	+2
動物使い	○	0	+0	0	+0
はったり		0	+0	0	+0
飛行		0	+2	0	-3
魔法装置使用		0	+0	0	+0

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	○

クラス特性	ヒットポイント: 16		
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	+2	← 0	+2
意思セーブ	+0	←	+0
攻撃ボーナス: 1	技能ポイント: 5		
その他のクラス特徴			
・ボーナス特技			

戦闘能力					
イニシアティブ	判定値		敏捷	特技	その他
	<b>+2</b>	←	+2		
			クラス	能力	その他
近接攻撃	+4	←	1	+3	
遠隔攻撃	+3	←	1	+2	

メイン武器	ロングソード				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
<b>+5</b>	<b>1d8+3</b>	19~20/x2	斬	-	-
サブ武器	ガントレット				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
<b>+4</b>	<b>1d3+3</b>	20/x2	殴打	-	-
遠隔武器	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
<b>+3</b>	<b>1d6</b>	20/x3	刺突	60ft	x20本

防具と防御能力				
スケールメイル	鎧	盾	敏捷	他
<b>AC</b>	<b>+5</b>	<b>+1</b>	<b>+2</b>	<b>18</b>

特技	追加hp
武器熟練(ロングソード)	強打

<b>J</b> 装備品	記載欄を参照
--------------	--------

<b>K</b> 呪文	記載欄を参照
-------------	--------

自分の手番(ターン)でできること	
<b>■標準アクションを一つ</b> ・武器で攻撃 ・20フィート移動 ・マジック・アイテムを使用	
<b>■移動アクションを一つ</b> ・アイテムを背負い袋から出す ・武器を抜く ・20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
<b>■さらにフリーアクションを1つ(以上)</b> ・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] 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ようになる。

#### ロングソードでの強打

攻撃ロール : +4  
ダメージロール : 1d8+5

#### ガントレットでの強打

攻撃ロール : +3  
ダメージロール : 1d3+5

#### [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。

《武器熟練：ロングソード》該当武器の攻撃ロール+1(計算済)。

《追加hp》hpが3点増える(計算済)。

《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：

スケイル・メイル、鉄製ライトシールド、ロングソード、  
ライトハンマー、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) ジョッキ、1gp

#### [K] 呪文：

君は呪文を使えない。



ヴァレロス：人間のファイター  
愛用の剣とジョッキと共に冒険の旅