

A	キャラクターの名前	レベル: 1	種族: ハーフオーク	性別: ()
			クラス: ファイター	年齢: ()
			属性 ()	信仰: ()

能力値		能力修正値		
16	2	0	0	
筋力	18	→	+4	STR
14				
敏捷力	14	→	+2	DEX
14				
耐久力	14	→	+2	CON
10				
知力	10	→	+0	INT
10				
判断力	10	→	+0	WIZ
10				
魅力	10	→	+0	CHA 20pt

種族特性	
移動速度: 20フィート	言語: 共通語、オーク語
暗視60ft	岩登り: <軽業>と<登はん>+1
オークの血	オークの凶暴性
武器精通: グレートアックスとフォルシオンに習熟、他	

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	-4
軽業			+2	1	-3
鑑定		0	+0	0	+0
騎乗	○	0	+2	0	-4
芸能()		0	+0	0	+0
交渉		0	+0	0	+0
真意看破		0	+0	0	+0
呪文学		0	+0	0	+0
水泳	○	0	+4	0	-2
生存	○	1	+0	0	+4
装置無力化		0	+2	0	-4
脱出術		0	+2	0	-4
知覚		0	+0	0	+0
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	+0	0	+0
手先の早業		0	+2	0	-4
登はん	○	1	+4	1	+3
動物使い	○	0	+0	0	+0
はったり		0	+0	0	+0
飛行		0	+2	0	-4
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: 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	+2	←	0	+2
意思セーブ	+0	←		+0
攻撃ボーナス: 1		技能ポイント: 2		
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
	+2	←	+2		
			クラス	能力	その他
近接攻撃	+5	←	1	+4	
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
+5	1d8+4	19~20/x2	斬	-	-
サブ武器		モーニングスター			
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	1d8+4	20/x2	殴打+刺突	-	-
遠隔武器		ジャベリン			
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+4	20/x3	刺突	60ft	x20本

防具と防御能力					
スケイルメイル	鎧	盾	敏捷	他	判定値
AC	+5	+2	+2		19

特技		強打
薙ぎ払い		

J 装備品	記載欄を参照
--------------	--------

K 呪文	記載欄を参照
-------------	--------

自分の手番(ターン)でできること	
<ul style="list-style-type: none"> ■標準アクションを一つ <ul style="list-style-type: none"> ・武器で攻撃 ・20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 <ul style="list-style-type: none"> ・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 ・20フィート移動 ■さらにフリーアクションを1つ(以上) <ul style="list-style-type: none"> ・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 	

[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。またハーフオークは以下の特性を得る。

暗視60ft：暗闇で見通すことができる。

オークの血：種族に関する効果に関し、オークとして扱われる。

武器精通：グレートアックスとフォルシオン、オークの名のつく特殊武器に習熟

岩登り：〈軽業〉と〈登はん〉+1。

オークの狂暴性：ハーフオークは1日1回、ヒット・ポイントが0未満で死亡していない状態に陥ったとき、1ラウンドの間満身創痍状態として行動できる。行動後次のターンにヒット・ポイントが0以上に至ってない場合、即座に意識を失い瀕死状態になる。

[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と野外生活の方法を身につけている。

☆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。

ロングソードでの強打

攻撃ロール : +4

ダメージロール : 1d8+6

モーニングスターでの強打

攻撃ロール : +4

ダメージロール : 1d8+6

また、君は《薙ぎ払い》を用いて複数の敵に攻撃できる。その方法は特技の説明を参照。

[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。

《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。
《薙ぎ払い》標準アクションで、1回の攻撃を行う。攻撃が当たった場合通常通りにダメージを与え、さらにその敵に隣接し、かつ間合い内にいるもう1人の敵に追加攻撃を行える。この追加攻撃は、1ラウンドに1回までしかできない。この特技を用いた場合、君は次ターンまでACに-2のペナルティを受ける。

[J] 装備品：

アイウーン・トーチ (75gp ; 半径 20 フィートの永続する光) 、
スケイル・メイル (50gp, 30pd, 判定ペナルティ-4) 、
木製ヘヴィ・シールド (7gp, 10pd, 判定ペナルティ-2) 、
ロングソード (15gp, 4) 、モーニングスター (8gp, 6pd)
スパイクト・ガントレット (5gp, 1)
ジャヴェリン×3本 (計 3gp, 6pd)

背負い袋 (2gp, 2)

保存食×4 (計 2gp, 4)

水袋×2 (計 2gp, 8)

携帯用寝具 (8 1sp, 5)

松明×4 (計 4cp, 4)

火打ち石と打ち金 (1gp)

砥石 (2cp, 1)

所持金 : 4gp, 8sp, 4cp、

装備重量計 : 81 ポンド

[K] 呪文：

君は呪文を使えない。

