

A	キャラクターの名前	レベル: 1	種族: ドワーフ	性別: 男
	ハースク		クラス: レンジャー(罨使い)	年齢: ???
			属性 秩序にして中立	信仰: ???

能力値		能力修正値		
筋力	14	→ +2	STR	14
敏捷力	16	→ +3	DEX	16
耐久力	15	→ +2	CON	13
知力	10	→ +0	INT	10
判断力	14	→ +2	WIZ	12
魅力	8	→ -1	CHA	10

種族特性	
移動速度: 20フィート	踏ん張り
暗視	石工の勘
防衛訓練(vs巨人)	武器精通
貪欲	
嫌悪(vsオーク、ゴブリン)	
頑丈	

技能	クラス	ランク	能力	その他	計
威圧		0	-1	0	-1
隠密	○	1	+3	0	+6
軽業		0	+3	0	+2
鑑定		0	+0	0	+0
騎乗		0	+3	0	+2
芸能()		0	-1	0	-1
交渉		0	-1	0	-1
真意看破		0	+2	0	+2
呪文学		0	+0	0	+0
水泳		0	+2	0	+1
生存	○	1	+2	0	+6
装置無力化	○	1	+3	0	+6
脱出術		0	+3	0	+2
知覚	○	1	+2	0	+6
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)	○	1	+0	0	+4
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)	○	1	+0	0	+4
知識(歴史)		0	+0	0	+0
治療	○	1	+2	0	+6
手先の早業		0	+3	0	+2
登はん		0	+2	0	+1
動物使い		0	-1	0	-1
はったり		0	-1	0	-1
飛行		0	+3	0	+2
魔法装置使用		0	-1	0	-1

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: 15	
セーブ	クラス	能力	その他
頑健セーブ	2	+2	→ +4
反応セーブ	2	+3	→ +5
意思セーブ		+2	→ +2
攻撃ボーナス 1		技能ランク 7	
その他のクラス特徴			
・得意な敵(巨人+2)			
・野生動物との共感(±0)			
・追跡+1			
・罨探し+1			

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

武器	バトルアックス				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+3	1d8+2	20/x3	斬	-	-

武器	ヘヴィ・クロスボウ				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+4	1d10	19-20/x2	刺突	120ft	x30本

防具と防御能力					
スタデッド・レザ	鎧	盾	敏捷	他	判定値
AC	+3	+0	+3		16

特技		高速装填

J 装備品	記載欄参照
--------------	-------

K 呪文	記載欄を参照
-------------	--------

自分の手番(ターン)でできること	
■標準アクションを一つ	・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	・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
	・クロスボウに矢を装填する。
■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
	・ドアを開ける/閉める
	・地面のアイテムを拾う
	・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] ドワーフの種族特性：

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。

暗視：暗闇の中で60フィート先まで見通すことができる。

防衛訓練：巨人に対するACに+4の回避ボーナスを得る。

食欲：貴金属あるいは宝石類の含まれる、魔法的でない物品の価格を調べるために行う〈鑑定〉技能判定に+2ボーナス。

嫌悪：[オーク]または[ゴブリン類]の副種別を持つ敵に対する攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

頑丈：毒、呪文、擬似呪文能力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。

踏ん張り：地面に立っている間、突き飛ばし、足払い攻撃に抵抗する際の戦技防御値に+4ボーナスを得る。

石工の勘：石造りの壁または床に設置された罠や、隠し扉などの特殊な石造りの仕掛けに気付くための〈知覚〉判定に+2のボーナスを得る。それらの10フィート以内を通過する時には常に、彼らが能動的に注意を向けているかに関わらず、そのような仕掛けに気付くための判定を行なえる。

武器精通：関連する武器に習熟している。

[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。君はレンジャーとして危険に気付く鋭さと、罠を無力化する術を身につけた。

☆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、罠、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。

レンジャー(罠使い)のクラス特徴

得意な敵：君は[巨人]クリーチャーに対して〈知覚〉、〈知識〉、〈真意看破〉、〈生存〉、〈はったり〉の判定に+2ボーナスを得る。それらに対する武器の攻撃ロールとダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。君はこれらのクリーチャー識別のための〈知識〉判定を未修得でも行える。

追跡：君は痕跡をたどるための〈生存〉判定を+1する。

野生動物との共感：君は動物の“態度”を向上させることができる。この能力はNPC相手の〈交渉〉判定と同様に働く。レンジャーは1d20をロールする。これが野生動物との共感判定の結果である。最初の態度は、家畜の場合“中立的”、野生動物はたいいてい“非友好的”である。

罠探し：君は罠を探す〈知覚〉判定と〈装置無力化〉判定に+1を加える。また〈装置無力化〉を用い魔法の罠を解除することができる。このボーナスは種族のボーナスと累積する時もある。

罠の《知覚》 : +7
石造りの隠し扉などの《知覚》 : +8 (自動判定)
石造りの罠の《知覚》 : +9 (自動判定)
それ以外の《知覚》 : +6

[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+3)。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+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。

《高速装填》君はクロスボウを通常よりも素早く装填できる。

[J] 装備品：

・スタデッド・レザー ・バトルアックス
・ヘヴィ・クロスボウ ・ボルト 30本 ・盗賊道具
・背負い袋 ・発煙棒 ・保存食 (4)
・鳴子 ・ティーポット ・水袋
・20gp

[K] 呪文：

君は呪文を使えない。



ハースク：ドワーフのレンジャー
暗闇からの矢で敵を狩り、斧は最後の一撃に。