

<b>A</b>	キャラクターの名前	レベル: 2	種族: 人間	性別: 女
	<b>アミリ</b>		属性: 混沌にして中立	年齢: ???
			クラス: バーバリアン2	信仰: ???

能力値		能力修正値	
筋力	16	2	0
敏捷力	14	2	0
耐久力	14	2	0
知力	10	0	0
判断力	12	1	0
魅力	8	-1	0
			20pt

クラス特徴
・高速移動+10ft
・激怒(6R/日)
・直感回避
・激怒パワー: 力任せの一打

種族特性	
移動速度: 30フィート	言語: 共通語
ボーナス技能	
ボーナス特技	

防御能力	ヒットポイント: 24				
プレストプレート	判定値	鎧	盾	敏捷	他
AC	18	+6	+0	+2	
接触AC	12	-	-	+2	
立ちすくみAC	16	+6	+0	+0	
セーブ	判定値	クラス	能力	その他	
頑健セーブ	+5		3	+2	
反応セーブ	+2		0	+2	
意思セーブ	+1		0	+1	

技能	計	クラス	ランク	能力	その他
威圧	+3		1	-1	0
隠密	-1		0	+2	0
軽業	+4		2	+2	0
鑑定	+0		0	+0	0
騎乗	-1		0	+2	0
芸能( )	-1		0	-1	0
交渉	-1		0	-1	0
真意看破	+1		0	+1	0
呪文学	+0		0	+0	0
水泳	+5		1	+4	0
生存	+5		1	+1	0
装置無力化	-1		0	+2	0
脱出術	-1		0	+2	0
知覚	+6		2	+1	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)	+4		1	+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	+1		0	+1	0
手先の早業	-1		0	+2	0
登はん	+5		1	+4	0
動物使い	+3		1	-1	0
はったり	-1		0	-1	0
飛行	-1		0	+2	0
魔法装置使用	-1		0	-1	0

攻撃能力				
イニシアティブ	判定値	敏捷	特技	その他
	+2	+2		
攻撃の種類	値	クラス	能力	その他
近接攻撃	+6	2	+4	
遠隔攻撃	+4	2	+2	
戦技ボーナス	+6	2	+4	
戦技防御値	18	2	+6	

メイン武器	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
+6	2d8+6	19~20/x2	斬	-	-

サブ武器	ダガー				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+6	1d4+4	20	殴打	-	-

遠隔武器	ロングボウ				
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	1d8	20/x3	刺突	60ft	x20本

I 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)	

E 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	

J 装備品	火打ち石と打ち金
高品質プレスト・プレート	麻のロープ(50ft)
高品質大型バスタードソード	シャベル
ダガー	保存食x4、水袋
ロングボウとアロー(20)	
背負い袋	
携帯用寝具	薬瓶ofキュア・ライト・ウーンズx2本
松明x5	金貨92枚

K 呪文	記載欄を参照

### [A] キャラクターシート：

このシートには君がゲームをするのに必要な情報がまとめられている。また君が得た宝物、経験値などを記入するのにも使う。

### [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。君はパ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1d20してD欄の「計」を加える。結果は高い値であるほどよい。

### [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] クラス特徴：

#### パーバリアンのクラス特徴

**高速移動：**パ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)。

**直感回避：**パーバリアンは、不可視状態の敵に攻撃されたりした場合でも、立ちすくみ状態になることも AC への【敏】ボーナスを失うこともなくなる。

**激怒(6ラウンド/日)：**パーバリアンは1日に6ラウンド、激怒できる。パ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、パーバリアンは【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、パ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。

パ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、パーバリアンは再び激怒することはできない。パ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ようになる。

最大ヒットポイント：28

頑健セーブ：+7、反応セーブ：+2、意志セーブ：+3

アーマークラス：16

技能・登はん：+7、水泳7

攻撃ボーナス：+8

ダメージ：2d8+9

**激怒パワー；力任せの一打：**ダメージ・ロールを行う前に、1回の即行アクションとして、そのダメージに+1 激怒中に1回のみ使用できる。

### [G] 防御力：

君のHPやアーマークラス(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。高いほどタフで攻撃を受けにくい。

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ビング・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。

#### 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。

### [H] 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+2)。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 d20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。

### [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：

君が持ち歩いている装備品を示す。

君の用いているポーションは以下の効果を持つ。

#### ポーション of キュア・ライト・ウーンズ

目標：接触したクリーチャー1体

持続時間：瞬間

効果：目標のhpを1d8+2回復する。

### [K] 呪文：

君は呪文を使えない。

#### 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、・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)：・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



アミリ：人間のパーバリアン

彼女が振るう大きすぎる剣は、霜巨人のもの