

A	キャラクターの名前	レベル: 2	種族: 人間	性別: 男
	ヴァレロス		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	16	+3	STR
敏捷力	15	+2	DEX
耐久力	14	+2	CON
知力	12	+1	INT
判断力	10	+0	WIZ
魅力	11	+0	CHA 20pt

クラス特徴	
・ボーナス特技x2	
・武勇+1([恐怖]への意志セーブ+1)	

種族特性	
移動速度: 20フィート	言語: 共通語
ボーナス技能	
ボーナス特技	

G 防御能力		ヒットポイント: 24	
プレストプレートとバックラー	判定値	鎧	盾
AC	19	+6	+1
接触AC	12	-	-
立ちすくみAC	16	+6	+0
セーブ	判定値	クラス	能力
頑健セーブ	+5	3	+2
反応セーブ	+2	0	+2
意思セーブ	+0	0	+0

D 技能		計	クラス	ランク	能力	その他
威圧	+0	0		0	+0	0
隠密	-1	0		0	+2	0
軽業	+0	1		1	+2	0
鑑定	+1	0		0	+1	0
騎乗	+3	1		1	+2	0
芸能()	+0	0		0	+0	0
交渉	+0	0		0	+0	0
真意看破	+0	0		0	+0	0
呪文学	+1	0		0	+1	0
水泳	+5	2		2	+3	0
生存	+4	1		1	+0	0
装置無力化	-1	0		0	+2	0
脱出術	-1	0		0	+2	0
知覚	+0	0		0	+0	0
知識(貴族)	+1	0		0	+1	0
知識(工学)	+1	0		0	+1	0
知識(次元界)	+1	0		0	+1	0
知識(自然)	+1	0		0	+1	0
知識(宗教)	+1	0		0	+1	0
知識(神秘学)	+1	0		0	+1	0
知識(ダンジョン探検)	+5	1		1	+1	0
知識(地域)	+1	0		0	+1	0
知識(地理)	+1	0		0	+1	0
知識(歴史)	+1	0		0	+1	0
治療	+0	0		0	+0	0
手先の早業	-1	0		0	+2	0
登はん	+5	2		2	+3	0
動物使い	+0	0		0	+0	0
はったり	+0	0		0	+0	0
飛行	-1	0		0	+2	0
魔法装置使用	+0	0		0	+0	0

H 攻撃能力		判定値	敏捷	特技	その他
イニシアティブ	+2		+2		
攻撃の種類	値	クラス	能力	その他	
近接攻撃	+5	2	+3		
遠隔攻撃	+4	2	+2		
戦技ボーナス	+5	2	+3		
戦技防御値	17	2	+5		

メイン武器		高品質ロングソード			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+6	1d8+3	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
+5	1d4+3	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		追加hp
武器熟練(ロングソード)		強打
薙ぎ払い		

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	
松明x5	
高品質プレスト・プレート	火打ち石と打ち金
高品質バックラー	麻のロープ(50ft)
高品質ロングソード	ジョッキ
ガントレット	保存食x4、水袋
ロングボウとアロー(20)	
背負い袋	薬瓶ofキュア・ライト・ウーンズ
携帯用寝具	金貨36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。君は戦士としての身体の動かし方を身につけている。

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：

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2つ修得している。

武勇+1：[恐怖]効果に対する意志セーブに+1のボーナスを得る。

[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。

[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+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	・ガントレットでの強打
攻撃ロール : +5	攻撃ロール : +4
ダメージロール : 1d8+5	ダメージロール : 1d3+5

君は《薙ぎ払い》を用いることで、複数の敵を攻撃することができる。この特技を用いて1体の敵を攻撃し、命中したらその敵に隣接している間合い内の敵に1体に追加で攻撃できる。この特技を用いた場合、次ターン開始時まで君のACは-2される。

[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。

《薙ぎ払い》武器を振り回して2体の敵に攻撃できる。

[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



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