

A	キャラクターの名前	レベル: 2	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
敏捷力	16	→	+3	DEX
耐久力	15	→	+2	CON
知力	10	→	+0	INT
判断力	14	→	+2	WIZ
魅力	8	→	-1	CHA 20pt

F	クラス特徴
•得意な敵(巨人+2)	
•野生動物との共感(+1)	
•追跡+1	
•罨探し+1	
•戦闘スタイル(弓術)	

C	種族特性
移動速度: 20フィート	言語: 共通語、ドワーフ語
暗視	踏ん張り
防衛訓練(vs巨人)	石工の勤
貪欲	武器精通
嫌悪(vsオーク、ゴブリン)	
頑丈	

G	防御能力	ヒットポイント: 22			
チェイン・シャツ	判定値	鎧	盾	敏捷	他
AC	17	+4	+0	+3	
接触AC	13	-	-	+3	
立ちすくみAC	14	+4	+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	+6	←	3	+3	
意思セーブ	+2	←	0	+2	

D	技能	計	クラス	ランク	能力	その他
威圧	-1	0		0	-1	0
隠密	+7	2	○	2	+3	0
軽業	+2	0		0	+3	0
鑑定	+0	0		0	+0	0
騎乗	+2	0		0	+3	0
芸能()	-1	0		0	-1	0
交渉	-1	0		0	-1	0
真意看破	+2	0		0	+2	0
呪文学	+0	0		0	+0	0
水泳	+1	0		0	+2	0
生存	+6	1	○	1	+2	0
装置無力化	+9	2	○	2	+3	2
脱出術	+2	0		0	+3	0
知覚	+7	2	○	2	+2	0
知識(貴族)	+0	0		0	+0	0
知識(工学)	+0	0		0	+0	0
知識(次元界)	+0	0		0	+0	0
知識(自然)	+4	1	○	1	+0	0
知識(宗教)	+0	0		0	+0	0
知識(神秘学)	+0	0		0	+0	0
知識(ダンジョン探検)	+4	1	○	1	+0	0
知識(地域)	+0	0		0	+0	0
知識(地理)	+4	1	○	1	+0	0
知識(歴史)	+0	0		0	+0	0
治療	+6	1	○	1	+2	0
手先の早業	+2	0		0	+3	0
登はん	+5	1	○	1	+2	0
動物使い	-1	0		0	-1	0
はったり	-1	0		0	-1	0
飛行	+2	0		0	+3	0
魔法装置使用	-1	0		0	-1	0

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

メイン武器	高品質ドワーヴン・ウォーアックス				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+5	1d10+2	20/x3	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
+4	1d3+2	20	殴打	-	-

遠隔武器	高品質ヘヴィ・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
+6	1d10	19-20/x2	刺突	120ft	x30本

I	特技	高速装填
	精密射撃	

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	
チェイン・シャツ	発煙棒	
高品質ドワーヴン・ウォーアックス	火打ち石と打ち金	
ガントレット	麻のロープ(50ft)	
高品質ヘヴィ・クロスボウとボルト(30)	ティーポット	
背負い袋	保存食x4、水袋	
携帯用寝具	高品質の盗賊道具	
松明x2	鳴子	
	薬瓶ofキュア・ライト・ウーンズ	金貨58枚

K	呪文	記載欄を参照

[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、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。

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+1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》 : +8
- 石造りの隠し扉などの《知覚》 : +9 (自動判定)
- 石造りの罠の《知覚》 : +10 (自動判定)
- それ以外の《知覚》 : +7

戦闘スタイル(弓術)：君は得意な戦闘スタイルとして弓術を選び、関連した特技《精密射撃》を身につけている。

[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+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+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。

[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。

《精密射撃》近接戦闘中の敵に対して、通常受ける-4のペナルティを受けずに射撃できる。

[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、・クロスボウにボルトをつがえる。
- 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、・話す・今いるマスに伏せる、・5ftだけ動く



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、斧は最後の一击に。