

<b>A</b>	キャラクターの名前	レベル: 3	種族: 人間	性別: 女
	アミリ			
			クラス: バーバリアン3	信仰: ???

能力値		能力修正値		
筋力	16	2	0	0
敏捷力	14	14	→	+2
耐久力	14	14	→	+2
知力	10	10	→	+0
判断力	12	12	→	+1
魅力	8	8	→	-1
				CHA 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	
・畏感知+1	

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	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・勇敢[戦闘特徴]: 対[恐怖]セーブ+2</li> <li>・荒くれ者[社会特徴]: &lt;威圧&gt;+1、クラス技能化</li> </ul>	

防御能力		ヒットポイント: 34			
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	+3	←	1	+2	
意思セーブ	+2	←	1	+1	

技能		計	クラス	ランク	能力	その他
威圧	+4	○		1	-1	1
隠密	-1			0	+2	0
軽業	+5	○		3	+2	0
鑑定	+0			0	+0	0
騎乗	+3	○		1	+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	+7	○		3	+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	+7	○		3	+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	+7	←	3	+4	
遠隔攻撃	+5	←	3	+2	
戦技ボーナス	+7	←	3	+4	
戦技防御値	19	←	3	+6	

メイン武器		大型サイズのバスタードソード[+1](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	
+7	2d8+7	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	
+7	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	
+5	1d8	20/x3	刺突	60ft	x20本	

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)		強打	

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	○

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)
大型バスタードソード[+1]	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

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。

勇敢[戦闘特徴]：対[恐怖]効果へのセーブ+2。

荒くれ者[社会特徴]：<威圧>+1、クラス技能化（計算済）。

### [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。君はバ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：

#### バーバリアンのクラス特徴

**高速移動**：バ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**：バーバリアンは、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。

**畏感知+1**：畏への反応セーブに+1、畏に対するACに+1回避。

**激怒（10ラウンド/日）**：バーバリアンは1日に10ラウンド、激怒できる。バ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、バーバリアンは【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、バ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。

バ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、バーバリアンは再び激怒することはできない。バ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のようになる。

最大ヒットポイント：40

頑健セーブ：+7、反応セーブ：+3、意志セーブ：+4

アーマークラス：16

技能・〈登はん〉：+9、水泳7

バスタードソードでの通常攻撃：1d20+9 → 2d8+10

バスタードソードでの《強打》攻撃：1d20+8 → 2d8+13

（激怒していない時の強打攻撃）：1d20+6 → 2d8+10

**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+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。

《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。

### [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：飲んだクリーチャー1体

持続時間：瞬間

効果：目標のhpを1d8+1回復する。

### [K] 呪文：

君は呪文を使えない。

自分の手番（ターン）のできること

■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

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。



アミリ：人間のバーバリアン  
彼女が振るう大きすぎる剣は、霜巨人のもの