

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

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	
鎧の熟練者[戦闘特徴]	
世界を旅する者[種族特徴]	

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

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	○

クラス特徴	
・ボーナス特技x2	
・武勇+1([恐怖]への意志セーブ+1)	
・鎧修練1(中装で減速せず、敏捷上限+1、判定ペナルティ-1)	

防御能力		ヒットポイント:	33
プレストプレート	判定値	鎧	盾
AC	19	+6	+0
接触AC	13	-	-
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
反応セーブ	+3	←	1
意思セーブ	+1	←	1

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	←	3	+3
遠隔攻撃	+5	←	3	+2
戦技ボーナス	+6	←	3	+3
戦技防御値	18	←	3	+5

メイン武器		ロングソード[+1]			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+8	1d8+4	19~20/x2	斬	-	-

サブ武器		高品質ショートソード			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+7	1d6+3	19~20/x2	刺突	-	-

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		追加hp
武器熟練(ロングソード)		二刀流
二重斬り		回避

装備品	
松明x5	
プレストプレート	火打ち石と打ち金
ロングソード[+1]	麻のロープ(50ft)
高品質ショートソード	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41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] 人間の種族特性とキャラクター特徴：

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。

鎧の熟練者[戦闘特徴]：鎧の判定ペナルティを1軽減。

世界を旅する者[種族特徴]：知識(地域)+1クラス技能化。

### [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。

鎧修練1：中装鎧を着ても移動速度が減少しない。ACの敏捷上限が+1され、技能判定ペナルティが1軽減される(計算済)。

### [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] 攻撃能力：

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。

君は全アクションを取ることで、両手に持った二つの武器を同時に用い攻撃できる。その時の攻撃は以下ようになる。

- ・ロングソード：攻撃ロール+6 / ダメージロール：1d8+4
- ・ショートソード：攻撃ロール+5 / ダメージロール：1d6+3

### [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)。

《二刀流》両手の武器で攻撃する際のペナルティ軽減(計算済)。

《二重斬り》二刀流での攻撃時、逆手で通常のダメージを与える。

《回避》ACに+1回避ボーナス。

### [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)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

■標準アクションと移動アクションの代わりに全アクション一つ：

・両手に持った剣による二刀流での攻撃。

■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