

A	キャラクターの名前	レベル: 2	種族: 人間	性別:
			属性: 混沌にして中立	年齢:
			背景: 辺境の者(略奪部族)	信仰:
			クラス: バーバリアン2	プレイヤー名:

B	習熟ボーナス	+2			
	能力値 (27pt)	能力修正	セーヴィングスロー		
	筋力 15	2	0	0	筋力ST +5
	敏捷力 14	→	+2		敏捷ST +2
	耐久力 13	→	+2		耐久ST +4
	知力 8	→	-1		知力ST -1
	判断力 12	→	+1		判断ST +1
	魅力 10	→	+0		魅力ST +0

C	技能	計	習熟	クラス	能力	その他
	威圧	+2	種族	○	+0	0
	医術	+1			+1	0
	運動	+5	背景	○	+3	0
	隠密	+2			+2	0
	軽業	+2			+2	0
	看破	+1			+1	0
	芸能	+0			+0	0
	自然	+1	○	○	-1	0
	宗教	-1			-1	0
	生存	+3	背景	○	+1	0
	説得	+0			+0	0
	捜査	-1			-1	0
	知覚	+3	○	○	+1	0
	手先の早業	+2			+2	0
	動物使い	+1		○	+1	0
	ペテン	+0			+0	0
	魔法学	-1			-1	0
	歴史	-1			-1	0
	受動判断力(知覚)	13				10

D	個性と背景	インスピレーション:
	個人的特徴:	
	放浪癖に駆られ、故郷の地から離れた。	
	貯金やお行儀は持ってない。それは腹ぺこのアウルベアに意味がない。	
	理想:	「変化」
	命とは季節のようなもので、常に変わり続け、	
	そして我々は変わらねばならない。	
	繋がり:	
	部族から追放されたが、そこには仲の良い奴も悪い奴もいる。	
	見返してやるのには力と凄い獲物が必要だ。	
	欠点:	
	何事も暴力で解決だ!	

E	武器・防具、道具への習熟
	軽装鎧 ○ 盾 ○
	中装鎧 ○ 単純武器 ○
	重装鎧 ○ 軍用武器 ○
	・楽器(太鼓)

F	イニシアティブ	敏捷	特技	その他
	+2	←	+2	

移動速度	←	種族	鎧	その他
30ft		30		

AC	←	鎧	盾	敏捷	他
14		10	+0	+2	+2

ヒットポイント	最大ヒットポイント: 23
	一時ヒットポイント:

攻撃能力					
武器	攻撃ボーナス	ダメージ	種別	射程	残弾数
グレートアックス	+5	1d12+3	斬	-	-
メイス	+5	1d6+3	殴打	-	-
ハンドアックス	+4	1d6+2	刺突	80/320ft	2本

G	種族特徴
	言語: 共通語、オーク語、巨人語
	・威嚇
	・執拗な耐久力: 1回/日
	・凶暴な攻撃

H	クラス特徴
	・激怒(2回/日): +2
	・鎧わぬ守り
	・危険感知
	・向う見ずな攻撃

I	特技やその他の特徴

J	装備品	54.7/64.7
	猪の毛皮	
	グレート・アックス	背負い袋
	メイス	毛布
	ジャベリンx5本	保存食x10、水袋
	ベルトポーチ	火口箱
	旅人の衣服	松明x10
	杖	食器
	狩りの罠	束ねられた麻ロープ50ft
		金貨10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、セーヴィング・スロー：

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。

- ☆何かを行おうとするとき、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、能力修正値を加算する。
- ☆判定の際に、君が得意とすることであるなら、「習熟ボーナス」を加算できる。また「有利」な判定ならd20を2回振って良い値をとる。「不利」なら2回振って悪い値をとる。

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能力値に対応したセーヴィング・スロー（セーブ）で判定する。

- ☆セーブの際には1 d 20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。

## [C] 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。君は蛮族として戦い方と野外生活の術を身につけている。

- ☆技能チェックは1d20して「計」を加える。結果は高い値であるほどよい。

## [D] 個性と背景、インスピレーション：

これらは君の性格や求める行い、社会への繋がり、欠点を表している。ゲーム中に特徴を反映したプレイを行えば、DMから「インスピレーション」を与えられる。

- ☆インスピレーションを消費することで、判定の際に「有利」を得ることができる。

また、他のプレイヤーが良いプレイを行ったと考えたとき、君が持っているインスピレーションを譲ることができる。

## [E] 武器・防具、道具への習熟：

君はこれらの武器や防具、道具をペナルティ無しに利用できる。

## [F] 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)。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。

君は移動アクションを用いて、自分の移動速度だけ移動できる。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。

- ☆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 d 20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。出目が1なら外れだが、20ならクリティカルだ。DMにクリティカルについて聞いてみよう。

## [G] ハーフオークの種族特性：

**暗視60ft**：暗闇の中を60ftまで見渡すことができる。

**威嚇**：〈威圧〉への習熟を得る。

**執拗な耐久力**：hpが0以下になったが死んでいないときに、代わりにhp1になる。この能力は大休憩をするまで再び使えない。

**荒々しい攻撃**：近接攻撃でクリティカルしたときに、武器のダメージダイスに等しいダメージを追加で加えられる。

## [H] クラス特徴：

### ファイターのクラス特徴

**鎧わぬ守り**：鎧を着けていないとき、ACが【耐久】だけ上昇する。

**激怒**(2回/日)：君はボーナス・アクションとして激怒できる。激怒中は以下の利益を得る。

- ・筋力チェックと筋力セーブに優位を得る。
- ・筋力を用いた近接攻撃の際、ダメージ・ロールに+2。

**グレートアックス**：命中1d20+5 → ダメージ1d12+5

・[殴打]と[刺突]、[斬り]ダメージへの抵抗を得る。

激怒は、1分間持続する。気絶したり、君が敵意のあるクリーチャーに攻撃や彼らにダメージを与えることなくターンを終えたら、それ以前に終了する。また、ボーナス・アクションで終えることもできる。

激怒の使用回数は大休憩をとることで回復する。

**危険感知**：呪文や畏のような見ることのできる効果に対する【敏捷】セーブに有利を得る。この利益を得るためには、キャラクターは盲目や聴覚喪失、不自由状態になってはいけな

**向う見ずな攻撃**：自身のターンの最初の攻撃を“向う見ずな攻撃”にできる。そうした場合、そうした場合、そのターンの【筋力】を用いる近接攻撃に有利をつけられるが、キャラクターの次ターンまでキャラクターに対する攻撃ロールに有利がつく。

## [I] 特技、その他の特徴：

特技は君の持つ特殊な能力を示す。

## [J] 装備品：

君が持ち歩いている装備品を示す。

## [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、・離脱移動 30ft、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う。
- 合計で 30ft までの移動：・起き上がる (15ft 分)
- 関連した雑多な行動を一つ：・今いるマスに伏せる、・ドアを開ける / 閉める、・武器を抜く、・アイテムを拾う、・アイテムを手渡す
- アクションを要しない行動：・持っているアイテムを落とす、・話す
- ボーナス・アクション：・激怒を開始する / 終える。

## 味方と組織：

---

---

---

## キャラクターの背景物語：

---

---

---

---

---

---

