

A キャラクターの名前	レベル: 2	種族: 人間	性別: 男
		属性: 中立にして善	年齢: ???
		背景: 民衆の英雄	信仰:
		クラス: ファイター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	→ +3	筋力ST +5
敏捷力 13	→ +2	敏捷ST +2
耐久力 13	→ +2	耐久ST +4
知力 10	→ +0	知力ST +0
判断力 13	→ +2	判断ST +2
魅力 9	→ +0	魅力ST +0

技能	計	習熟	クラス	能力	その他
威圧	+0		○	+0	0
医術	+2			+2	0
運動	+5	○	○	+3	0
隠密	+2			+2	0
軽業	+2		○	+2	0
看破	+2		○	+2	0
芸能	+0			+0	0
自然	+0			+0	0
宗教	+0			+0	0
生存	+4	背景	○	+2	0
説得	+0			+0	0
捜査	+0			+0	0
知覚	+4	○	○	+2	0
手先の早業	+2			+2	0
動物使い	+4	背景	○	+2	0
ペテン	+0			+0	0
魔法学	+0			+0	0
歴史	+0		○	+0	0
受動判断力(知覚)	14				10

D 個性と背景	インスピレーション:
個人的特徴:	誰かが苦難に遭っているとき、自分は常に手助けする用意がある。
理想:	「宿命」 どんな物もそして誰も、自分を自身の衝動からそらせない。
繋がり:	家族がいたが、彼が今どこにいるかは分からない。 いつの日か、再び彼らと会いたいと望んでいる。
欠点:	自らの運命の重要性を確信するあまり、 自分の欠点と失敗の危険に気付かない。

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 ○
・大工道具、・乗り物(地上)	

F イニシアティブ	+2	敏捷	← +2	特技		その他	
--------------	----	----	------	----	--	-----	--

移動速度	←	種族	30	鎧	0	その他	
30ft							

AC	←	鎧	16	盾	+2	敏捷	+0	他	
18									

ヒットポイント	最大ヒットポイント: 20
	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
ロングソード	+5	1d8+3	斬	-	-
ライト・クロスボウ	+4	1d8+2	刺突	80/320ft	20本

G 種族特徴	言語: 共通語、オーク語
-----------	--------------

H クラス特徴	・底力 ・防護スタイル ・アクション増加
------------	----------------------------

I 特技やその他の特徴	
----------------	--

J 装備品	シヨベル	束ねられた麻ロープ50ft
チェインメール	鉄製ポット	
シールド	背負い袋	
ロングソード	毛布	
ライト・クロスボウとボルト20本	保存食x10、水袋	
大工道具	火口箱	
ベルトポーチ	松明x10	
普通の衣服	食器	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。

[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。君は戦士としての身体の動かし方と旅の仕方を身につけている。

☆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+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] 人間の種族特性：

人間は特殊能力を持たないが、高い能力値を持っている。

[H] クラス特徴：

ファイターのクラス特徴

底力：自ターンにボーナス・アクションを用いて自分のhpを1d10+2点だけ回復できる。この特徴は1度だけ使用でき、小休憩をとることで再び使用できる。

戦闘スタイル(防護スタイル)：君が見ることのできるクリーチャーが君以外を攻撃したときに、それが君から5ft以内にいるのなら、君はリアクションでその攻撃ロールに不利を課すことができる。これには君が盾を装備している必要がある。

アクション増加：自身のターンの通常のアクションや可能ならボーナス・アクションより先に、1回の追加アクションをとることができる。そうした場合、小休憩か大休憩を取らない限りこの能力を再使用できない。

[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：・底力を使う。

味方と組織：

キャラクターの背景物語：

