

A	キャラクターの名前	レベル: 1	種族: 人間	性別:
			属性: 中立にして善	年齢:
			背景: 民衆英雄	信仰: 戦の神テンパス
			クラス: ファイター1	プレイヤー名:

習熟ボーナス	+2
--------	----

B	能力値 (27pt)	能力修正	セーヴィングスロー
	筋力 16	+3	筋力ST +5
	敏捷力 12	+1	敏捷ST +1
	耐久力 16	+3	耐久ST +5
	知力 9	-1	知力ST -1
	判断力 12	+1	判断ST +1
	魅力 12	+1	魅力ST +1

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

D	個性と背景	インスピレーション:
	個人的特徴:	きっかけ: 暴君の城に押し入り、武器を奪って人々に与えた。
		困っている人を見ると助けずにいられない。
		己の力を信じており、他人にも自信を持たせようとする。
		「民衆の支持」民衆の中に潜み、手助けを得やすい。
	尊ぶもの:	「敬意」
		人はみな尊厳と敬意をもって扱われるべきだ。
	関り深いもの:	
		どこにいるか分からない家族がいる。いつか再び巡りあいたいものだ。
	欠点:	
		私の出身国を収める暴君が、何としても私の首をとろうとしている。

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 ○
	・職人道具-調理用具、乗り物(陸)、言語: 巨人語

F	イニシアティブ	敏捷	特技	その他
	+1	←	+1	

移動速度	種族	鎧	その他
9m (6マス)	←	9	
		2	

AC	鎧	盾	敏捷	他
18	←	16	+2	+0

ヒットポイント	最大ヒットポイント:	13
	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+5	斬撃	-	
ダガー(近接)	+5	1d4+5	刺突	6/18m	x1本
ハンドアックス(投擲)	+5	1d6+3	斬撃	6/18m	x2本

G	種族特徴	(種族移動速度↓)
	言語: 共通語、言語1種類(巨人語)	9

H	クラス特徴
	戦闘スタイル: 片手武器戦闘
	底力(1回/休憩): ボーナスAct→hp回復1d10+1

I	特技やその他の特徴
---	-----------

J	装備品	ほくち箱	123.3/131.3
	ロングソード	保存食x10	
	ダガー	水袋	
	チェーン・メイル	束ねられた麻ロープ50ft	
	ハンド・アックスx2	調理用具	
	ダガー	シャベル	
	背負い袋	鉄なべ	
	かなてこ	普通の服	
	金櫃とピトンx10個	ベルトポーチ	
	松明x10		金貨8枚

L	呪文	なし
---	----	----

[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。

君は手番において、移動速度を消費して移動できる。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] 人間の種族特性：

人間は地上で最も数の多い人々です。世界中でエルフやドワーフ、他の種族とともに暮らしています。人間の冒険者は後世に残る偉業の達成を目指すものが多いです。

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：

ファイターは様々な武具を使いこなす戦闘の達人です。幅広い戦闘技術を身につけ、専門分野を磨いた卓越した戦士です。

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+1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(片手武器戦闘スタイル)：君が片手に武器を持ち、反対側の手に武器を持っていないなら、その武器のダメージ・ロールに+2のボーナスを得る(計算済み)。

[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)のできること

■標準アクションを一つ：・武器で攻撃、・離脱移動9 m、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う。

■合計で9 mまでの移動：・起き上がる(4.5 m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。

