

D&D4 版 ハイブリッドキャラクタービルダーVer1.03 使用方法

VAN

1. 概要

1.1. キャラクタービルダーとは

キャラクタービルダーは D&D4 版のハイブリッド・キャラクター作成を効率的に行うための Excel シートです。D&D4 版のデータの豊富さと Excel シートの軽量化のため、キーボードによる入力が必要となります。

1.2. メリット

キャラクタービルダーの目的は以下の通りです。

➤ キャラクター作成の効率化

本シートを使用することで直接記述する箇所が減少します。また、種族変更の検討が比較的容易になります。また、特にハイブリッド・キャラクターは構築時に様々な要素を考慮する必要があるため、簡単に項目を切り替えて違いを比較することで効率的な検討を行うことができます。

➤ 計算ミスの軽減

能力値や各種修正の反映が自動的に行われるため、単純計算ミスが減少します。

➤ 実ゲーム時間の短縮

ゲーム前に行える計算を全て本シートで完了させ、各特殊能力を書き込むことでゲーム中処理を高速化できます。

1.3. 注意点

- 本キャラクタービルダー単体ではすべてのキャラクター作成を完了させることができません。作成時には各種ルールブックが必要になります。
- 本キャラクタービルダーはハイブリッド・キャラクターを作成するという特性上、D&D4 版にある程度慣れた方が使用されることを想定しております。ご容赦下さい。
- 本キャラクタービルダーは、公式の日本語版にのみ対応しております。
- 本製品は Microsoft Excel Personal 2010 で開発されています。Microsoft Excel での動作を想定しております。

1.4. 本書について

本書は D&D4 版キャラクタージェネレータ Ver1.03 の説明資料です。やや冗長な記述を含みますがご容赦下さい。

また、図中に記載されている数字は、その項目に対する説明が記載された章番号を表しています。その章番号をクリックすることで、該当する章にジャンプします。

2. Microsoft Excel の基本

Microsoft Excel を普段使用されない方のために、簡単に使用方法を記載します。尚、以降は原則として Microsoft Excel 2010 における説明を記載しますが、それ以外のバージョンでもほぼ同様に機能します。

2.1. ダウンロード時の警告と解除

ダウンロードされたばかりの Excel シートには以下のような警告メッセージが記載され、正しく編集することができないことがあります。

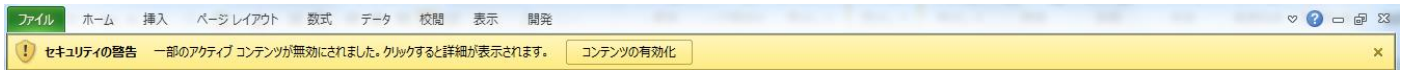


図 1 セキュリティの警告

本ファイルにはマクロ登録は行われておりませんので、"コンテンツの有効化"をクリックして使用して下さい。ただし、ダウンロード時には万一を考えてウィルススキャンを行うことを推奨いたします。

2.2. セルとシート

"セル"とは、Excel で使用されるマス 1 つ 1 つを指します。4.2 でも記載がありますが、原則として背景が水色のセルのみ入力し、それ以外のセルには入力しないでください。

"シート" (ワークシートとも) とは、1 つのファイルにある独立した 1 ページです。ルーズリーフ 1 枚 1 枚のようにとらえればよいでしょう。この場合、Excel のファイルがルーズリーフを束ねたファイルになります。シートは下部にあるタブをクリックすることで切り替えることができます。現在選択されているシートはタブの色が白く変化することで見分けることができます。

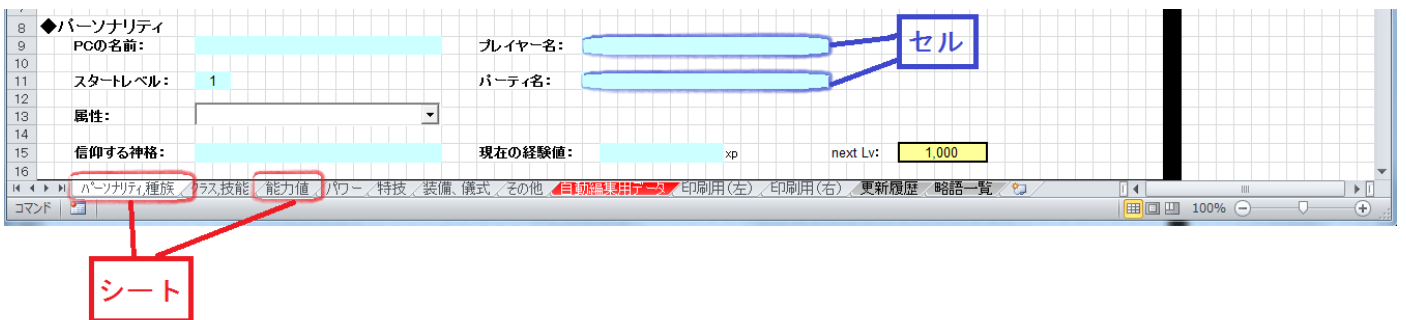


図 2 セルとシート (現在"パーソナリティ, 種族"シートを選択)

3. シート構成について概要

本キャラクタービルダーは 12 のシートから構成されています。入力用のシートが 7 つ、編集不要シートが 3 つ、印刷用の完成シートが 2 つとなります。

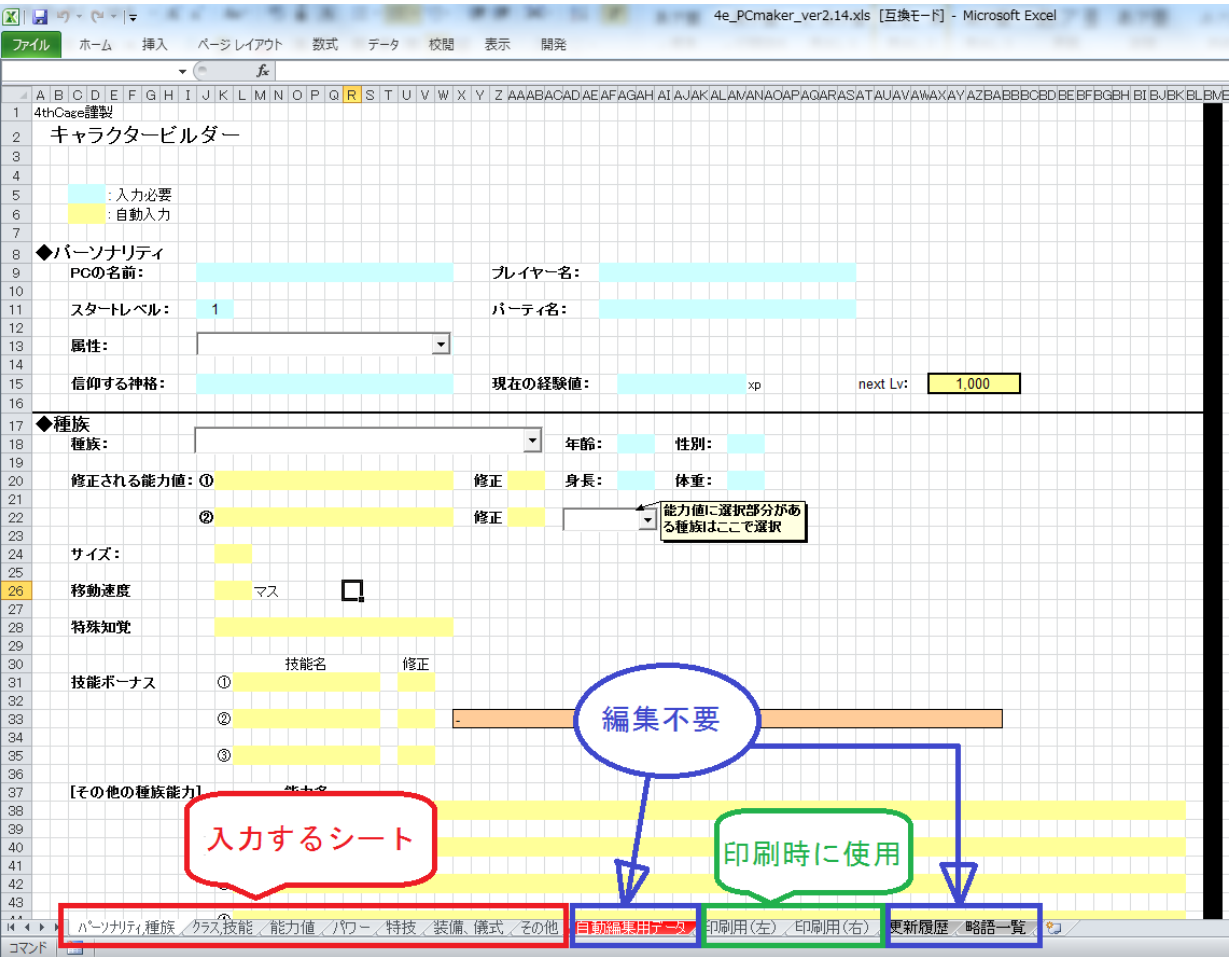


図 3 シート構成

3.2. 各シートの説明

表 1 シート説明 ((*)はキーボードによる書き込みが必要なシート)

| シート名 | 説明 |
|-------------|--|
| パーソナリティ, 種族 | 名前、プレイヤー名、レベル、種族、属性、などの個人設定情報を記載します。設定はその他に記載します |
| クラス, 技能 | クラスと修得技能を選択します |
| 能力値 | 能力値を決定します。レベルアップ時の能力値成長も本シートで管理します |
| パワー(*) | パワーを記載します |
| 特技(*) | 特技と、特技によって得られる修正を記載します |
| 装備、儀式(*) | 装備と儀式について記載します |
| その他(*) | 防御値、hp と回復力、セーブへの修正、抵抗、インシアチブ修正、移動速度、特殊な移動、言語、アクション・ポイントの追加効果、キャラクター設定を記載します |
| 自動編集用データ | 自動的に計算や記載が行われる処理に使用される、データ用のシートです。原則として 編集禁止 です |
| 印刷用 (左) | 印刷用のシート左側です。主に戦闘以外で使用するデータがまとめられています |
| 印刷用 (右) | 印刷用のシート右側です。主に戦闘時に使用するデータがまとめられています |
| 更新履歴 | 過去の更新履歴です |
| 略語一覧 | 自動編集が行われる箇所で使用されている、略語の対応が記載されています |

4. データ入力

4.1. はじめに

データ入力は左側のシートから順番に、1つずつ入力していくことを想定しています。ただし、順番に意味は無いので、自由に編集していただいて構いません。

また、各クラスにどの能力値が必要かという情報はシート中にはありません。種族ごとの能力値上昇は確認できるため、各クラスに必要な能力値を確認した後で記入を始めるのが良いでしょう。

4.2. 記入が必要な箇所、選択する箇所、自動編集される箇所

図 4 のように、**水色セル**は入力する必要があります（ただし、使用していない場合は空欄でも構いません）。

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N |
|---|------------|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 4thCage | 謹製 | | | | | | | | | | | | |
| 2 | キャラクタービルダー | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | | |

図 4 キャラクタービルダー左上注釈抜粋

また、本シート中にいくつかあるコンボボックスとチェックボックス（図 5 を参照）も、必要に応じて入力する必要があります。

役割

クラス(特徴)

制敵役
撃破役
指揮役
防衛役

鎧の判定ヘルプ無視 ☐

図 5 コンボボックス（左）とチェックボックス（右）

水色セル、コンボボックス、およびチェックボックスに対する入力を元に、**黄色セル**が自動的に入力されます。**黄色セル**への書き込みは**原則禁止**です（一部例外あり、以降で説明します）。

オレンジ色セル、**ピンク色セル**などは説明や備忘録が記載されています。ご参考下さい。

4.3. "パーソナリティ,種族"シート

4.3.1. パーソナリティ

◆パーソナリティ

PCの名前: 4.3.1.1

スタートレベル: 1

属性: 4.3.1.5

信仰する神格: 4.3.1.6

プレイヤー名: 4.3.1.2

パーティ名: 4.3.1.4

現在の経験値: 4.3.1.7 xp

next Lv: 1,000

図 6 パーソナリティ入力部（数字は対応章番号、以下同様）

4.3.1.1. PC の名前

あなたの PC 名を記入します。作成後に記入してもかまいません。

4.3.1.2. プレイヤー名

あなたのプレイヤー名を記入します。必須ではありません。

4.3.1.3. スタートレベル

初期状態では 1 が記入されています。1～30 の整数を入力して下さい。

4.3.1.4. パーティ名

あなたのパーティ名を記入します。必須ではありません。

4.3.1.5. 属性

| | |
|---------|------------------------------|
| 属性: | |
| 信仰する神格: | 秩序にして善 善 無属性 混沌にして悪 |
| ◆種族 | |
| 種族: | |

図 7 属性コンボボックス

コンボボックスを開き、5つのうちから 1つを選択して下さい。

4.3.1.6. 信仰する神格

信仰する神格を記入します。

4.3.1.7. 現在の経験値

現在の経験値を記入します。

4.3.2. 種族

| | | | | |
|-------------|-------------|---------------------|-------------|-------------|
| ◆種族 | 種族: 4.3.2.1 | | 年齢: 4.3.2.2 | 性別: 4.3.2.2 |
| 修正される能力値: ① | 修正 | 身長: 4.3.2.2 | 体重: 4.3.2.2 | |
| ② | 修正 | 能力値に選択部分がある種族はここで選択 | | |
| サイズ: | | 4.3.2.3 | | |
| 移動速度 | マス | | | |
| 特殊知覚 | | | | |
| 技能ボーナス | 技能名 | 修正 | | |
| | ① | | | |
| | ② | | | |
| | ③ | | | |
| [その他の種族能力] | 能力名 | | | |
| | ① | | | |
| | ② | | | |
| | ③ | | | |
| | ④ | | | |
| | ⑤ | | | |
| | ⑥ | | | |
| | ⑦ | | | |

図 8 種族入力部

4.3.2.1. 種族

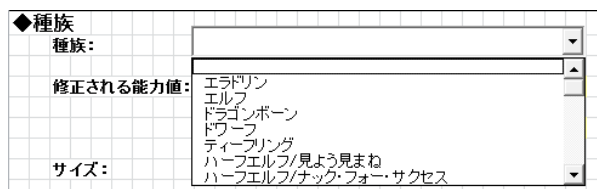


図 9 種族コンボボックス

Ver1.03 時点で 32 種 60 パターンの種族が登録されています。以下に種族の一覧と掲載ルールブック／サブリメントを記載します。

表 2 種族一覧 (1/2)

| 種族名/選択 | 掲載ルールブック／サブリメント |
|-------------------------------|--|
| エラドリン | プレイヤーズ・ハンドブック |
| エラドリン/サン・エルフ/技能ボーナス | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (技能ボーナスのみ変更) |
| エラドリン/サン・エルフ/装具習熟 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (装具習熟のみ変更) |
| エラドリン/サン・エルフ/武器習熟 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (武器習熟のみ変更) |
| エラドリン/サン・エルフ/技能ボーナス+装具習熟 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (技能ボーナスと装具習熟を変更) |
| エラドリン/サン・エルフ/技能ボーナス+武器習熟 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (技能ボーナスと武器習熟を変更) |
| エラドリン/サン・エルフ/装具習熟+武器習熟 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (装具習熟と武器習熟を変更) |
| エラドリン/サン・エルフ/技能ボーナス+装具習熟+武器習熟 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (3 種全て変更) |
| エラドリン/ムーン・エルフ/技能ボーナス | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (技能ボーナスのみ変更) |
| エラドリン/ムーン・エルフ/武器習熟 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (武器習熟のみ変更) |
| エラドリン/ムーン・エルフ/技能ボーナス+武器習熟 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (2 種全て変更) |
| エルフ | プレイヤーズ・ハンドブック |
| エルフ/ウッド・エルフ/敵意感知 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (敵意感知のみ変更) |
| エルフ/ウッド・エルフ/とっさの隠れ身 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (とっさの隠れ身のみ変更) |
| エルフ/ウッド・エルフ/敵意感知+とっさの隠れ身 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (2 種全て変更) |
| エルフ/ワイルド・エルフ/捉えがたき歩み | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (捉えがたき歩みのみ変更) |
| エルフ/ワイルド・エルフ/武器習熟 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (武器習熟のみ変更) |
| エルフ/ワイルド・エルフ/捉えがたき歩み+武器習熟 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (2 種全て変更) |
| ドラゴンボーン | プレイヤーズ・ハンドブック |
| ドワーフ | プレイヤーズ・ハンドブック |
| ドワーフ/ゴールド・ドワーフ/鋼の精神 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (鋼の精神のみ変更) |
| ドワーフ/ゴールド・ドワーフ/武器習熟 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (武器習熟のみ変更) |
| ドワーフ/ゴールド・ドワーフ/鋼の精神+武器習熟 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (2 種全て変更) |
| ドワーフ/シールド・ドワーフ/武器習熟 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (武器習熟を変更) |
| ドワーフ/シールド・ドワーフ/盾習熟 | ネヴァーウィンター・キャンペーン・セッティング (盾習熟を変更) |
| ティーフリング | プレイヤーズ・ハンドブック |
| ハーフエルフ/見よう見まね | プレイヤーズ・ハンドブック |
| ハーフエルフ/ナック・フォー・サクセス | プレイヤーズ・ハンドブック (Web によるエラッタで追加) |
| ハーフリング | プレイヤーズ・ハンドブック |
| ヒューマン/ボーナス無限回パワー | プレイヤーズ・ハンドブック |
| ヒューマン/ヒロイック・エフォート | プレイヤーズ・ハンドブック (Web によるエラッタで追加) |

表 3 種族一覧 (2/2)

| 種族名/選択 | 掲載ルールブック／サプリメント |
|-------------------|-----------------------|
| ジェナシ/水魂 | フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド |
| ジェナシ/地魂 | フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド |
| ジェナシ/火魂 | フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド |
| ジェナシ/風魂 | フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド |
| ジェナシ/嵐魂 | フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド |
| ドラウ/クラウド・オヴ・ダークネス | フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド |
| ドラウ/ダークファイアー | フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド |
| ゴライアス | プレイヤーズ・ハンドブック II |
| シフター/レイザークロー | プレイヤーズ・ハンドブック II |
| シフター/ロングトウース | プレイヤーズ・ハンドブック II |
| デーヴァ | プレイヤーズ・ハンドブック II |
| ノーム | プレイヤーズ・ハンドブック II |
| ハーフオーク | プレイヤーズ・ハンドブック II |
| ウォーフオージド | エベロン・プレイヤーズ・ガイド |
| カラシュター | エベロン・プレイヤーズ・ガイド |
| チェンジリング | エベロン・プレイヤーズ・ガイド |
| ギスゼライ | プレイヤーズ・ハンドブック III |
| シャードマインド | プレイヤーズ・ハンドブック III |
| ミノタウロス | プレイヤーズ・ハンドブック III |
| ワイルデン | プレイヤーズ・ハンドブック III |
| シャダーカイ | ドラゴンマガジン年鑑 |
| ヴリロカ | プレイヤーズ・オプション：影の勇者 |
| シェイド | プレイヤーズ・オプション：影の勇者 |
| レヴナント | プレイヤーズ・オプション：影の勇者 |
| サテュロス | プレイヤーズ・オプション：妖精郷の勇者 |
| ハマドライアド | プレイヤーズ・オプション：妖精郷の勇者 |
| ピクシー | プレイヤーズ・オプション：妖精郷の勇者 |
| ゴブリン | ダンジョン・サバイバル・ハンドブック |
| コボルド | ダンジョン・サバイバル・ハンドブック |
| スヴァーフネブリン | ダンジョン・サバイバル・ハンドブック |

いずれかを選択することで、本シート中の黄色セルが自動的に入力されます。また、別シートの種族に関連するセルも更新されます。

4.3.2.2. 年齢、性別、身長、体重

キャラクターの年齢、性別、身長、体重を入力して下さい。必須ではありません。

4.3.2.3. 修正される能力値

種族によっては、能力値にかかる修正値に選択肢があるものがあります。

例えばドワーフの場合、1 つ目は【耐久力】に確定していますが、2 つ目は"【筋力】または【判断力】"となっています。この場合、右にあるコンボボックスでいずれかを選択して下さい。

| | | | | | |
|-------------|-------|---|----|-----|--|
| ◆種族 | | | | | |
| 種族: | ドワーフ | 年齢: | | 性別: | |
| 修正される能力値: ① | 【耐久力】 | 修正 | +2 | 身長: | |
| | ② | 【筋力】または【判断力】 | 修正 | 体重: | |
| サイズ: | 中型 | <div>能力値に選択部分がある種族はここで選択</div> <div>【筋力】</div> <div>【判断力】</div> | | | |
| 移動速度 | 5 マス | | | | |
| 特殊知覚 | 夜目 | | | | |

図 10 修正される能力値の選択が必要な場合（上記はドワーフ）

一方ゴライアスのように、能力値がいずれも確定している場合には、コンボボックスによる選択は不要です（また、選択できないようになっています）。

| | | | | | |
|-------------|-------|--------------------------------|----|-----|--|
| ◆種族 | | | | | |
| 種族: | ゴライアス | 年齢: | | 性別: | |
| 修正される能力値: ① | 【筋力】 | 修正 | +2 | 身長: | |
| | ② | 【耐久力】 | 修正 | 体重: | |
| サイズ: | 中型 | <div>能力値に選択部分がある種族はここで選択</div> | | | |
| 移動速度 | 6 マス | | | | |
| 特殊知覚 | 通常 | | | | |

図 11 修正される能力値の選択が不要な場合（上記はゴライアス）

4.4. "クラス,技能"シート

4.4.1. クラス

4.4.1.1

| | | | | |
|----------------|---------|-----------|---------|----------|
| ◆クラス | クラス | クラス(スタイル) | 防御値修正 | マルチクラス |
| クラス名①: | | | | 4.4.1.9 |
| クラス名②: | 4.4.1.2 | 4.4.1.3 | 4.4.1.5 | 伝説の道 |
| 《ハイブリッドのオ》①: | | | | 4.4.1.10 |
| 《ハイブリッドのオ》②: | 4.4.1.6 | 4.4.1.7 | | 神話の運命 |
| ※ハイブリッドの伝説の道専用 | | | | |

図 12 クラス入力部 (前半)

4.4.1.1. クラス、クラス(スタイル)コンボボックス

この4つのコンボボックスを使用して、2つのクラスを決定します。クラス名①、クラス名②のいずれから選択しても構いませんが、必ずクラス→クラス(スタイル)の順で選択して下さい。

4.4.1.2. クラスコンボボックス

| | |
|--------------|--|
| ◆クラス | クラス |
| クラス名①: | |
| クラス名②: | アーティフィサー アーデント アヴェンジャー インヴァーカ ウイザード ウォーデン ウォーロード |
| 《ハイブリッドのオ》①: | |
| 《ハイブリッドのオ》②: | |
| ※ハイブリッドの伝 | |

図 13 クラスコンボボックス

五十音順にクラスの選択肢が記載されています。この選択肢に従い、クラス(スタイル)コンボボックスの選択肢が決定されます。尚、クラス名①とクラス名②で同じクラスは選択できないようになっています。

4.4.1.3. クラス(スタイル)コンボボックス

| | |
|-------|---|
| クラス | クラス(スタイル) |
| アーデント | |
| | アーデント/気迫の心衣 アーデント/明確の心衣 アーデント/衝動の心衣 |
| ①: | |

図 14 クラス(スタイル)コンボボックス (アーデント選択時)

クラス(スタイル)コンボボックスは、選択したクラスごとに異なる項目が選択できるようになっています。ここで選択した項目に従い、クラス特徴が自動的に入力されます。

4.4.1.4. クラス一覧

Ver1.03 でハイブリッド・クラスとして選択できるクラスを以下に記載します。

表 4 クラス一覧

| クラス | クラス(スタイル) |
|----------|-----------|
| アーティフィサー | アーティフィサー |
| アーデント | 気迫の心衣 |
| | 明晰の心衣 |
| | 衝動の心衣 |
| アヴェンジャー | アヴェンジャー |
| インヴォーカー | 憤怒の誓約 |
| | 保護の誓約 |
| | 呪詛の誓約 |
| ウィザード | ウィザード |
| ウォーデン | ウォーデン |
| ウォーロード | 最前線指揮官 |
| | 先見の指揮官 |
| | 戦闘指揮官 |
| ウォーロック | 地獄の契約 |
| | フェイの契約 |
| | 星の契約 |
| | 闇の契約 |
| | ヴェスティジの契約 |
| | 元素の契約 |
| クレリック | クレリック |
| サイオン | 念動力専攻 |
| | 精神感応専攻 |
| シーカー | 精霊の絆 |
| | 血の絆 |

| クラス | クラス(スタイル) |
|----------|------------------|
| シャーマン | 狩る者の精霊 |
| | 護り手の精霊 |
| | 世界と語らう者の精霊 |
| | 見張り手の精霊 |
| ソーサラー | 【筋力】 |
| | 【敏捷力】 |
| ソードメイジ | イージス・オヴ・アソールト |
| | イージス・オヴ・シールドイング |
| | イージス・オヴ・エンスネアメント |
| ドルイド | ドルイド |
| バード | バード |
| バーバリアン | バーバリアン |
| バトルマインド | ブラード・ステップ |
| | マインド・スパイク |
| パラディン | パラディン |
| ファイター | ファイター |
| モンク | 凝息心央 |
| | 練拳比石 |
| | 心鉄鍛魂 |
| | 潮汐悠久 |
| | 熱砂炎風 |
| ルーンプリースト | 不敵なる真言 |
| | 憤怒の戦鎚 |
| レンジャー | レンジャー |
| ローグ | ローグ |

4.4.1.5. 防御値修正コンボボックス

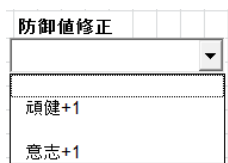


図 15 防御値修正コンボボックス(アーデント/気迫の心衣選択時)

防御値修正コンボボックスを用いて、選択したクラス(スタイル)ごとに選択できる防御値修正から 1 つを選択して下さい。

4.4.1.6. 《ハイブリッドの才》①および②コンボボックス(左)

| | |
|--------------|----------------|
| 《ハイブリッドの才》①: | |
| 《ハイブリッドの才》②: | アーデントの防具の習熟 |
| ※ハイブリッドの伝説の道 | 心衣のパワー |
| | 休息の歌 |
| 防具の習熟: | バードの徳目 |
| | バードの防具の習熟 |
| 武器の習熟: | ワーズ・オヴ・フレンドシップ |

図 16 《ハイブリッドの才》①コンボボックス (クラス①アーデント、クラス②バードの場合)

《ハイブリッドの才》特技を修得している場合、このコンボボックスを使用して選択して下さい。ハイブリッドの伝説の道を選択している場合のみ、《ハイブリッドの才》②コンボボックスを使用して 2 つ目を修得して下さい。2 つ目の選択肢で同じものが選択できないようになっています。

本来は特技シートにて選択できるようにするべきかもしれませんが、装備品やクラス特徴を俯瞰できるようにするため、あえて本シートにて選択できるようにしています。

4.4.1.7. 《ハイブリッドの才》①および②コンボボックス(右)

| | | |
|----------------|--------|-----|
| 《ハイブリッドの才》①: | バードの徳目 | |
| 《ハイブリッドの才》②: | | |
| ※ハイブリッドの伝説の道専用 | | 智の徳 |
| | | 勇の徳 |
| | | 慧の徳 |
| 防具の習熟: | | |
| 武器の習熟: | 単純近接、 | |

図 17 《ハイブリッドの才》①コンボボックス(右) (バードの徳目選択時)

《ハイブリッドの才》コンボボックス(左)を選択後、右側のコンボボックスも選択して下さい。これにより、クラス特徴にこの選択が繁栄されます。

4.4.1.8. 注意事項：クラス特徴の記述

ハイブリッド・クラスにおけるクラス特徴では「○○および○○の伝説の道のパワーによる攻撃で～」などのように、ある特定のクラス及びその伝説の道のパワーにのみ効果を及ぼすものがあります。本シートでは、それらは文字数削減のため「○○のパワーによる攻撃で～」という形で、伝説の道のパワーにも適用されることを省略しております。

4.4.1.9. (入力不要) マルチクラス

マルチクラスは"特技"シートで入力を行うため、記載する必要はありません。

4.4.1.10. 伝説の道

伝説の道は選択制ではないため、11 レベル以上のキャラクターはこの欄に伝説の道を記載します。4.4.1.13 にも併せて記載を行って下さい。

4.4.1.11. 神話の運命

神話の運命は選択制ではないため、21 レベル以上のキャラクターはこの欄に神話の運命を記載します。4.4.1.14 にも併せて入力を行って下さい。

| | | |
|-------------|----------|--|
| クラス特徴 | | |
| ① | | |
| ② | | |
| ③ | | |
| ④ | | |
| ⑤ | | |
| ⑥ | | |
| ⑦ | | |
| ⑧ | | |
| ⑨ | | |
| ⑩ | | |
| マルチクラス追加特徴 | | |
| ① | 4.4.1.12 | |
| 伝説の道 クラス特徴 | | |
| ① | | |
| ② | | |
| ③ | | |
| ④ | 4.4.1.13 | |
| ⑤ | | |
| ⑥ | | |
| 神話の運命 クラス特徴 | | |
| ① | | |
| ② | | |
| ③ | 4.4.1.14 | |
| ④ | | |

図 18 クラス入力部 (後半)

4.4.1.12. (入力不要) マルチクラス クラス特徴

マルチクラスのクラス特徴は"特技"シートで入力を行うため、記載する必要はありません。

4.4.1.13. 伝説の道 クラス特徴

伝説の道のクラス特徴は手動で入力を行う必要があります。文字の分量が多すぎると印刷時に小さくなってしまいうので、なるべく文章量を減らすように工夫した方がよいでしょう。

4.4.1.14. 神話の運命 クラス特徴

神話の運命のクラス特徴は手動で入力を行う必要があります。文字の分量が多すぎると印刷時に小さくなってしまいうので、なるべく文章量を減らすように工夫した方がよいでしょう。

4.4.2. 技能

◆技能
技能への修正入力テーブル

| 修得 | 技能名 | 修正値 | | | | | その他内訳(メモ) |
|--------------------------|--------|-----|-----|----|----|-----|-----------|
| | | 種族 | クラス | 特技 | 装備 | その他 | |
| <input type="checkbox"/> | 〈威圧〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈運動〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈隠密〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈軽業〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈看破〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈交渉〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈持久力〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈事情通〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈自然〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈宗教〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈知覚〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈地下探検〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈治療〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈盗賊〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈はったり〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈魔法学〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈歴史〉 | | | | | | |

修得済み技能:ボックスにチェック

修得技能数 = 3 "修得"セルの色が変化しているものから自由選択可能

追加技能数 = (クラス1) 0

追加技能数 = (クラス2) 0

-

図 19 技能入力欄

4.4.2.1. 修得チェックボックス

本シートにおいては技能への修正値を入力する必要はありません。代わりに、「どの技能を修得済みにしたか」をチェックボックスで指定します。

種族とクラスを選択していれば、「種族」修正値、「クラス」修正値、「自動修得技能」、「修得技能数」に値が入力され、「修得」セルの色が水色に変化します。また、クラスによっては追加で技能を選択できる場合があります、そちらについては右項に表示されます。これらを参考に、修得済みにする技能を選択して下さい。

◆技能
技能への修正入力テーブル

| 修得 | 技能名 | 修正値 | | | | | その他内訳(メモ) |
|--------------------------|--------|-----|-----|----|----|-----|-----------|
| | | 種族 | クラス | 特技 | 装備 | その他 | |
| <input type="checkbox"/> | 〈威圧〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈運動〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈隠密〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈軽業〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈看破〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈交渉〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈持久力〉 | | +2 | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈事情通〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈自然〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈宗教〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈知覚〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈地下探検〉 | | +2 | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈治療〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈盗賊〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈はったり〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈魔法学〉 | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 〈歴史〉 | | | | | | |

修得済み技能:ボックスにチェック

修得技能数 = 3 "修得"セルの色が変化しているものから自由選択可能

追加技能数 = (クラス1) 0

追加技能数 = (クラス2) 2 〈威圧〉 〈運動〉 〈隠密〉 〈軽業〉 〈看破〉 〈事情通〉 〈知覚〉 〈地下探検〉 〈盗賊〉 〈はったり〉から選択

-

図 20 変化後の技能入力欄（ドワーフのアーデント／ログの場合）

図 20 の場合、3 つを背景が水色になっているものから選択します。加えて、ログから得られる右項の技能から、追加で 2 つ技能を選択します。

4.5. "能力値"シート

◆能力値

初期値を8にする能力値 : 【筋】

4.5.1

4.5.3

| 購入できるポイント | | 初期値 | レベル時能力値 | 使用したポイント | 種族修正 | レベルアップ能力成長 | → | 現在値 | 能力値修正 | |
|-------------------|-----|-----|---------|----------|------|------------|---|-----|-------|-----|
| 22 | 【筋】 | 8 | 8 | 0 | | | → | 8 | -1 | 【筋】 |
| ↓ 残りポイント 22 | 【耐】 | 10 | 10 | 0 | | | → | 10 | +0 | 【耐】 |
| | 【敏】 | 10 | 10 | 0 | | | → | 10 | +0 | 【敏】 |
| | 【知】 | 10 | 10 | 0 | | | → | 10 | +0 | 【知】 |
| | 【判】 | 10 | 10 | 0 | | | → | 10 | +0 | 【判】 |
| | 【魅】 | 10 | 10 | 0 | | | → | 10 | +0 | 【魅】 |

図 21 能力値入力欄

4.5.1. 初期値を8にする能力値コンボボックス

初期値を8にする能力値 : 【筋】

【筋】

【耐】

【敏】

【知】

【判】

【魅】

図 22 初期値を8にする能力値コンボボックス

まず、ポイントを割り振る前の能力値を決定します。ルールに従い、能力値8を1つ、能力値10を5つ選択します。このコンボボックスで8にする能力値を選択することで、"初期値"欄の値が自動的に決定します(図21では【筋】が選択されているため、【筋】が8になっています)。

4.5.2. "1 レベル時能力値"セル

次に能力値を割り振ります。種族を選択している場合、"種族修正"は算出されていますので、そちらを参考にしながらそれぞれに8~18の能力値を割り振って下さい(初期に書かれている値は無視して上書きして下さい。また、4.5.1で選択した能力値以外を9以下に設定することは禁止です)。

4.5.3. 能力値設定時のエラーメッセージ表示部

能力値の1つを7以下にした場合や、2つ以上の能力値を9以下にした場合にエラーメッセージが表示されます。

4.5.4. レベルアップ時能力値成長計算（レベルが4 以上の場合のみ）

◎レベルアップ時能力成長計算

| | | | | | | | | | 計 | | | |
|-----|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|-----|
| 【筋】 | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | = | <input type="checkbox"/> | 【筋】 |
| 【耐】 | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | = | <input type="checkbox"/> | 【耐】 |
| 【敏】 | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | = | <input type="checkbox"/> | 【敏】 |
| 【知】 | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | = | <input type="checkbox"/> | 【知】 |
| 【判】 | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | = | <input type="checkbox"/> | 【判】 |
| 【魅】 | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | = | <input type="checkbox"/> | 【魅】 |
| | O | | O | | O | | O | | | | | |
| | K | | K | | K | | K | | | | | |

図 23 レベルアップ時能力値成長計算チェックボックス（3 レベル以下の場合）

能力値を成長させる必要がある場合（すなわち、レベル 4 以上において）、このチェックボックスを選択することで能力値を成長させることができます。例えば 12 レベルの場合、この入力部は以下のように表示が変化します。

◎レベルアップ時能力成長計算

| | | | | | | | | | 計 | | |
|-----|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|---|--------------------------|
| 【筋】 | 4 | + | 8 | + | 11 | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | = | <input type="checkbox"/> |
| 【耐】 | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | = | <input type="checkbox"/> |
| 【敏】 | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | = | <input type="checkbox"/> |
| 【知】 | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | = | <input type="checkbox"/> |
| 【判】 | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | = | <input type="checkbox"/> |
| 【魅】 | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | + | <input type="checkbox"/> | = | <input type="checkbox"/> |
| | ↑ | | ↑ | | | | O | | O | | |
| | 2 | | 2 | | | | K | | K | | |
| | つ | | つ | | | | | | | | |
| | 選択 | | 選択 | | | | | | | | |

図 24 レベルアップ時能力値成長計算チェックボックス（12 レベルの場合、チェックボックス入力前）

各レベルでどのように能力値を成長させたかをチェックボックスで決定します。全て入力すれば、「2 つ選択」という注釈は「OK」に書き換わります。

| ◎レベルアップ次能力成長計算 | | | | | | | | | | | |
|----------------|-------------------------------------|-------------------------------------|----|--------------------------|--------------------------|---|--------------------------|--------------------------|---|---|---|
| | 4 | 8 | 11 | | | | | | | | 計 |
| 【筋】 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 0 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | = | 1 | |
| 【耐】 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | 1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 0 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | = | 3 | |
| 【敏】 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 0 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | = | 1 | |
| 【知】 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 0 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | = | 1 | |
| 【判】 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | 1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 0 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | = | 3 | |
| 【魅】 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 0 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | = | 1 | |
| | O K | O K | | O K | O K | | O K | O K | | | |

図 25 レベルアップ時能力値成長計算チェックボックス（12 レベルの場合、チェックボックス入力後）

4.6. "パワー"シート

本シートは「名称入力部」と「詳細入力部」に分かれます。

4.6.1. パワー・ポイント算出部

パワー・ポイント: 0

以下の表は使用しない

| パワー・レベル | 回数 |
|---------|----|
| 1~10 | |
| 11~20 | |
| 21~30 | |

図 26 パワー・ポイント算出部

パワー・ポイント算出部では、サイオニック増幅を持つクラスを選択している場合にのみ設定を行います。

4.6.1.1. 2 つともサイオニック増幅を持つクラスの場合

特別な処理は必要ありません。自動的にパワー・ポイントが算出されます。この場合、「以下の表は使用しない」という記述が右表に記載されます。

4.6.1.2. 1 つだけサイオニック増幅を持つクラスの場合

パワー・ポイント:

0

以下の表で追加で取得した【増幅可】無限回パワーのレベルごとの数を記入すること

| パワー・レベル | 回数 |
|---------|----|
| 1～10 | |
| 11～20 | |
| 21～30 | |

図 27 パワー・ポイント算出部(1 つだけサイオニック増幅を持つクラスの場合)

PHBIII p.137「ハイブリッド版パワー・ポイント」項に従い、右の表を埋めて下さい。

4.6.2. 名称入力部

名称入力部では、パワーの名前と修得時の備考を記載します。

4.6.2.1. 無限回パワー入力部

| | | |
|----------|------------|------------------|
| クラス的一方 | | クラス的一方 |
| 【無限回パワー】 | 現レベル = 1 つ | 現レベル = 1 つ + 0 つ |
| | | + |
| | | + |
| | | + |
| | | + |
| | | + |
| | | + |
| 名称 | パワーの由来 | |
| ① | | |
| ② | | |
| ③ | | |
| ④ | | |
| ⑤ | | |

図 28 無限回パワー入力部

無限回パワーを記入する欄です。名称を入力するだけで十分ですが、備忘録として修得レベルや条件などを記載することもできます。クラスや種族などで追加の無限回パワーが得られる場合には、注釈が表示されます。

| | クラス的一方 | | クラス的一方 |
|----------|-----------|---|--------------------------------------|
| [無限回パワー] | 現レベル= 1 つ | + | 現レベル= 1 つ + 0 つ |
| | | | |
| | | + | チェンジリング："チェンジリング・ディスガイズ"を修得(EBPG 32) |
| | | + | パラディン："ディヴァイン・チャレンジ(HB)"を修得 |
| | | + | - |
| | | + | ハイブリッドのオ[シャーマン]："スピリッツ・ファングズ"を修得 |
| | | + | |

図 29 注釈 (チェンジリング、クラス①パラディン、クラス②シャーマン、ハイブリッドのオ：精霊のパワー選択時)

4.6.2.2. 遭遇毎パワー入力部

| | クラス的一方 | | クラス的一方 |
|----------|-----------|---|-----------|
| [遭遇毎パワー] | 現レベル= 1 つ | + | 現レベル= 0 つ |
| | | + | |
| | | + | |
| | | + | |
| | | + | |
| | | + | |
| ① | | | |
| ② | | | |
| ③ | | | |
| ④ | | | |
| ⑤ | | | |
| ⑥ | | | |
| ⑦ | | | |
| ⑧ | | | |

遭遇毎パワーがないキャラクターの場合は本項に記載することを推奨

図 30 遭遇毎パワー入力部

遭遇毎パワーを記入する欄です。無限回パワーと同様に入力を行って下さい。

また、現在サイオニック・クラス（モンクを除く）におけるパワー・ポイントによる増強には完全に対応できていないため、無限回パワー記載欄が足りません。その場合にはこの欄を使用して下さい。

4.6.2.3. 一日毎パワー入力部

| | クラス的一方 | | クラス的一方 |
|----------|-----------|---|-----------|
| [一日毎パワー] | 現レベル= 1 つ | + | 現レベル= 0 つ |
| ① | | | |
| ② | | | |
| ③ | | | |
| ④ | | | |
| ⑤ | | | |
| ⑥ | | | |

図 31 一日毎パワー入力部

一日毎パワーを記入する欄です。無限回パワーと同様に入力を行って下さい。

4.6.2.4. 汎用パワー入力部

| | クラス的一方 | クラス的一方 |
|-------|------------|------------|
| 汎用パワー | 現レベル = 0 つ | 現レベル = 0 つ |
| ① | | |
| ② | | |
| ③ | | |
| ④ | | |
| ⑤ | | |
| ⑥ | | |
| ⑦ | | |
| ⑧ | | |

区分
-
-
-
区分
-
-
-
-

図 32 汎用パワー入力部

汎用パワーを記入する欄です。汎用パワーはそれぞれ無限回/遭遇毎/一日毎を指定する必要がありますので、"区分"コンボボックスによって指定して下さい。

| 区分 | レベル |
|----|-----|
| - | |
| - | |
| 無 | |
| 遭 | |
| 日 | |

図 33 "区分"コンボボックス（無：無限回、遭：遭遇毎、日：一日毎を表す）

4.6.3. 詳細入力部

詳細入力部ではパワーのデータを記入します。

| パワー詳細 (攻撃値は修正済みの値を記入、使用回数には遭遇/一日単位の使用数を記入) | | | | | | | | |
|--|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------------|---------|
| パワー名 | アクション | 範囲 | 射程 | 能力値 | 防御値 | 攻撃値 | ダメージ・効果・詳細 | 使用回数 |
| 無限回 | | | | | | | | ∞ |
| | | | | | | | | ∞ |
| | | | | | | | | ∞ |
| | | | | | | | | ∞ |
| | | | | | | | | ∞ |
| 遭遇毎 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 一日毎 | 4.6.3.1 | 4.6.3.2 | 4.6.3.3 | 4.6.3.4 | 4.6.3.5 | 4.6.3.6 | 4.6.3.7 | 4.6.3.8 |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 汎用 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

図 34 パワー詳細入力部

このように名称とパワー詳細が分かれているのには、「パワー選択のタイミングとデータの細部が決定するタイミングが異なる」ことに由来します。キャラクター作成時、選択したパワーに従って装備と特技を選択し、その上で最終的な判定値とダメージ、効果が決まります。そのため、まずはパワーのみを記載した状態で"装備、儀式"シートと"特技"シートを記入し、その後再び"パワー"シートの詳細入力部に戻ってくることを想定しています。

4.6.3.1. パワー名

パワー名は「名称入力部」の記入が反映されているため、ここで記載する必要はありません。

4.6.3.2. アクション



図 35 アクションコンボボックス

使用するパワーに該当するアクションを選択します。Act 不要はアクション不要を指します。

4.6.3.3. 範囲と射程

範囲と射程を組み合わせ、パワーの効果範囲とどこまで届くかを記載します。

以下に一例を記載しますが、自由に記載してかまいません。

範囲：噴射 3 敵全、射程：近接範囲

範囲：爆発 1 全、射程：遠隔・10

範囲：敵 1、射程：武器

範囲：一、射程：使用者

4.6.3.4. 能力値

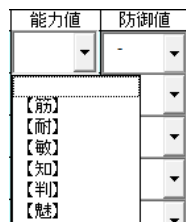


図 36 能力値コンボボックス

判定に使用する能力値を選択します。ここで記載した能力値によって、自動的に判定値が決定されるわけではなりません。判定を行わないパワーについては選択する必要はありません。

4.6.3.5. 防御値

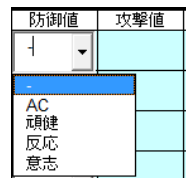


図 37 防御値コンボボックス

パワーが目標とする防御値を選択します。

4.6.3.6. 攻撃値

パワーで判定に使用する最終的な修正値（1d20 を加える値）を記入します。この項目は装備品を購入し、修正値が算出された後に記入することを推奨します。

4.6.3.7. ダメージ・効果・詳細

ダメージ、効果、詳細を記入します。1[W]+【筋】のような記述ではなく、1d8+4のような具体的な値で記入することでゲーム中の処理を高速にすることができます。

ミス時の効果なども本項に記入します。

4.6.3.8. 使用回数

パワーごとの使用回数を記入します。印刷用シートのチェックボックスの数を求める際に使用されます。

無限回パワーは ∞ が記載されています。

遭遇毎パワーは、遭遇ごとの使用回数を記入して下さい。

一目毎パワーは、一日ごとの使用回数を記入して下さい。

4.7. "特技"シート

◆特技

現レベル: 1

+

+

4.7.1

+

| 特技名 | : ひとつずつ記入 | 特技の説明(不要な場合は空欄) | 特技によって得られる修正 技能(左欄: 修得済み) | 防衛値 | AC |
|-----|-----------|-----------------|---------------------------------|---------------------------------------|--------------------------|
| ① | | | <input type="checkbox"/> 〈威圧〉 | | 頑健 |
| ② | | | <input type="checkbox"/> 〈運動〉 | | 反応 |
| ③ | | | <input type="checkbox"/> 〈隠密〉 | | 意志 |
| ④ | | | <input type="checkbox"/> 〈鑑業〉 | | hp |
| ⑤ | | | <input type="checkbox"/> 〈看破〉 | 回復力使用回数 | |
| ⑥ | | | <input type="checkbox"/> 〈交渉〉 | 回復力値 | |
| ⑦ | | | <input type="checkbox"/> 〈持久力〉 | ニシアチブ判定 | |
| ⑧ | 4.7.2.1 | 4.7.2.2 | <input type="checkbox"/> 〈事情通〉 | 4.7.3 移動速度 | |
| ⑨ | | | <input type="checkbox"/> 〈自然〉 | 追加言語数 | |
| ⑩ | | | <input type="checkbox"/> 〈宗教〉 | 鎧の判定 ▼サリティ無視 | <input type="checkbox"/> |
| ⑪ | | | <input type="checkbox"/> 〈知覚〉 | 鎧の移動速度 ▼サリティ無視 | <input type="checkbox"/> |
| ⑫ | | | <input type="checkbox"/> 〈地下探検〉 | 盾の判定 ▼サリティ無視 | <input type="checkbox"/> |
| ⑬ | | | <input type="checkbox"/> 〈治療〉 | ※攻撃ボーナスとダメージ ボーナスへの修正は パワーごとに記載 | |
| ⑭ | | | <input type="checkbox"/> 〈盗賊〉 | | |
| ⑮ | | | <input type="checkbox"/> 〈はったり〉 | | |
| | | | <input type="checkbox"/> 〈魔法学〉 | | |
| | | | <input type="checkbox"/> 〈歴史〉 | | |

◆マルチクラス(特技修得時のみ)

マルチクラス

+

+

4.7.4

+

追加クラス特徴

①

図 38 特技シート記入部

4.7.1. 注釈

上端のオレンジ色部には、種族やハイブリッドの才に応じた注釈が表示されますのでご確認ください。

| | | |
|-----|--------------|------------------------------|
| ◆特技 | 隠しレベル= 2 コ + | ヒューマン：ボーナス特技を1つ修得(左の値には加算済み) |
| | | + ハイブリッドの才[ファイター]：《二刀の守り》を修得 |
| | | + ハイブリッドの才[レンジャー]：《追加hp》を修得 |

図 39 特技注釈例（ヒューマン/ボーナス無限回パワー、クラス①ファイター、クラス②レンジャー、ハイブリッドの才①ファイターの戦いの才/烈風の技、ハイブリッドの才②レンジャーの戦闘スタイル/二刀流戦闘スタイルの場合）

4.7.2. 特技名、特技の説明

| | 特技名 | 特技の説明(不要な場合は空欄) |
|---|-----|-----------------|
| ① | : | |

図 40 特技名、特技の説明記入欄

4.7.2.1. 特技名

特技名を記入すると自動的に《》括弧が追加されますので、特技名だけを入力して下さい。

4.7.2.2. 特技の説明

特技名のみで効果がわかる場合には、記入する必要はありません。

4.7.3. 特技によって得られる修正

| 特技によって得られる修正 | | |
|---------------------------------------|-----|--|
| 技能(左欄:修得済み) | 防御値 | AC |
| <input type="checkbox"/> 《威圧》 | | 頑健 |
| <input type="checkbox"/> 《運動》 | | 4.7.3.2 反応 |
| <input type="checkbox"/> 《隠密》 | | 意志 |
| <input type="checkbox"/> 《軽業》 | | 4.7.3.3 hp |
| <input type="checkbox"/> 《看破》 | | 回復力使用回数 |
| <input type="checkbox"/> 《交渉》 | | 回復力値 |
| <input type="checkbox"/> 《持久力》 | | イニシアチブ判定 |
| <input type="checkbox"/> 《事情通》 | | 移動速度 |
| <input type="checkbox"/> 4.7.3.1 《自然》 | | 追加言語数 |
| <input type="checkbox"/> 《宗教》 | | 鎧の判定 ヘナリティ無視 <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> 《知覚》 | | 鎧の移動速度 ヘナリティ無視 <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> 《地下探検》 | | 盾の判定 ヘナリティ無視 <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> 《治療》 | | |
| <input type="checkbox"/> 《盗賊》 | | |
| <input type="checkbox"/> 《はったり》 | | ※攻撃ボーナスとダメージ・ ボーナスへの修正は パワーごとに記載 |
| <input type="checkbox"/> 《魔法学》 | | |
| <input type="checkbox"/> 《歴史》 | | |

図 41 特技によって得られる修正記入欄

4.7.3.1. 技能

特技によって技能を修得した場合、技能名の左にあるチェックボックスをチェックして下さい（"クラス,技能"シートですでに修得したものにはチェックが入っています）。

技能名の右にある欄には、技能ごとに得られる修正を記入します。

4.7.3.2. 防御値

各防御値に対して特技による修正が得られた場合、本欄に記入します。

4.7.3.3. hp

hp に対して特技による修正が得られた場合、本欄に記入します。

4.7.3.4. 回復力使用回数

回復力使用回数に対して特技による修正が得られた場合、本欄に記入します。

4.7.3.5. 回復力値

回復力値に対して特技による修正が得られた場合、本欄に記入します。

4.7.3.6. イニシアチブ判定

イニシアチブ判定に対して特技による修正が得られた場合、本欄に記入します。

4.7.3.7. 移動速度

移動速度に対して特技による修正が得られた場合、本欄に記入します。

4.7.3.8. 追加言語数

特技によって追加言語を修得した場合、その数を記入します。言語の種類は"その他"シートで記入します。

4.7.3.9. ペナルティ無視

鎧による判定ペナルティ、鎧による移動速度ペナルティ、盾による判定ペナルティを特技によって無視できる場合、対応するチェックボックスをチェックします。

4.7.4. マルチクラス

| | |
|----------------------|--------------------|
| ◆マルチクラス（特技修得時のみ） | |
| マルチクラス 4.7.4.1 | 装具（あれば） 4.7.4.2 |
| 追加クラス特徴 ① 4.7.4.3 | |

図 42 マルチクラス入力部

4.7.4.1. マルチクラス（名称）

マルチクラスしたクラスを記入します。

4.7.4.2. 装具

マルチクラスしたことにより装具が追加されたなら記入します。

4.7.4.3. 追加クラス特徴

何らかの追加クラスを得た場合、本項に記入します。パワーを得るなどした場合には"パワー"欄を使用して下さい。

アイテムの重量を記載します。最終的に自動的に合算されます。

4.8.2.5. 武器グループ

| | | | |
|-------------|--------------------------------|---|-------------|
| 武器グループ | | ▼ | 射程 |
| 攻撃 ロール | パワー | ▲ | アイテムの強化ボーナス |
| | アックス類 軽刀剣類 重刀剣類 スタッフ類 | ▼ | +0 |
| ダメージ ロール | | ▼ | アイテムの強化ボーナス |
| | | | +0 |

図 46 武器グループコンボボックス

武器グループを選択します。特にマジック・ミサイルのように基礎攻撃として使用できるパワーを記載できる場合には、"パワー"を選択して下さい。

4.8.2.6. 射程、範囲

遠隔武器の場合、5/10 のように射程を記入して下さい。パワーの場合には、射程と範囲を"パワー"シートと同様に記入して下さい。

4.8.2.7. 特性

高クリティカルや間合い、双頭などを記載します。

4.8.2.8. 攻撃ロール行

| | | | | | | | | |
|-------------|-------------------|---------------------------------|-----------------|------------|----------|-----------|------------|------------|
| 攻撃 ロール | 習熟 ボーナス | 使用 能力値 | アイテムの 強化ボーナス | 特技 ボーナス | 種族 修正 | クラス 修正 | その他の 修正 | 攻撃 ボーナス |
| | | ▼ | +0 | | | | | = - |
| ダメージ ロール | ダメージ ダイス | 【動】 【間】 【知】 【判】 【魅】 | アイテムの 強化ボーナス | 特技 ボーナス | 種族 修正 | クラス 修正 | その他の 修正 | ダメージ |
| | | | +0 | | | | | = - |
| | クリティカル時 追加ダメージ | | 【分】 【のみ】 | 説明(パワーのみ) | | | | |

図 47 攻撃ロール行抜粋（使用能力値コンボボックス展開時）

各種ボーナスを入力します。特技ボーナスや種族修正、クラス修正が自動化されていないため注意して下さい。全てを入力した状態の攻撃ボーナスが、一般的なパワーを使用する際の基準値になります。装具を使用して戦う場合も、"その他"を使用して計算を行うことで計算を高速化することができます。

4.8.2.9. ダメージ・ロール行

| | | | | | | | | |
|-------------|-------------------|---------------------------------|-----------------|------------|----------|-----------|------------|----------|
| ダメージ ロール | ダメージ ダイス | 使用 能力値 | アイテムの 強化ボーナス | 特技 ボーナス | 種族 修正 | クラス 修正 | その他の 修正 | ダメージ |
| | | ▼ | +0 | | | | | = - |
| | クリティカル時 追加ダメージ | 【動】 【間】 【知】 【判】 【魅】 | 【分】 【のみ】 | 説明(パワーのみ) | | | | |
| | | | ▼ | | | | | ※魔法のアイテム |

ダメージ・ダイスと各種ボーナスを入力します。攻撃ロール同様、能力値ボーナスと強化ボーナスを除いて自動入力が行われませんので注意して下さい。《知的な剣匠》を使用しておらず武器グループが"パワー"でない場合、《接近戦訓練》が修得されているものと扱われ、修正値の 1/2 だけが適用されます（遠隔基礎攻撃は例外で、この処理は行われません）。ただし、クラス能力により対応能力値が増えるものについては例外で、自動的に修正値が適用されます。

4.8.2.10. クリティカル時追加ダメージ

魔法の武器や高クリティカルなど、クリティカル時に追加ダメージがある場合に記載します。状態異常を与える場合についても、本項に記載できます。

4.8.2.11. 対応防御値

| | | |
|---------------|-------|-----------|
| クリティカル時追加ダメージ | 対応防御値 | 区分(パワーのみ) |
| | - | - |
| 遠隔基礎攻撃 | | |
| 名称 | AC | |
| 武器 | 頑健 | |
| | 反応 | |
| | 意志 | |

図 48 対応防御値コンボボックス

武器グループが"パワー"以外の場合は AC を選択して下さい。そうでない場合は該当する防御値を選択して下さい。

4.8.2.12. 区分

| | |
|-----------|-----------|
| 区分(パワーのみ) | 説明(パワーのみ) |
| - | |
| 無 | |
| 遭 | |
| 日 | |
| | アイテム |
| | 重量 |

図 49 区分コンボボックス

武器グループが"パワー"の場合に、該当する区分（無：無限回パワー、遭：遭遇毎パワー、日：一日毎パワー）を選択します。

4.8.2.13. 説明

武器グループが"パワー"の場合、本項にパワーの簡単な説明を記載します。

4.8.3. 防具

防具欄では鎧と盾のデータを入力します。AC が右欄に自動計算されるため、これを参考に決定して下さい。なお、魔法のアイテムの能力やパワーは 4.8.4 に記入して下さい。

防具

鎧

4.8.3.2

4.8.3.3

4.8.3.1

4.8.3.4

4.8.3.5

4.8.3.6

4.8.3.7

鎧の種類

鎧名

アイテム名

区分

軽装鎧

判定

ハザルティ

+0

速度

修正

+0

特殊

-

-

※魔法のアイテムの場合、能力やパワーは下の「魔法の装備・効果」に記載する

盾

盾の種類

アイテム名

区分

-

判定

ハザルティ

+0

移動速度

ハザルティ

+0

※魔法のアイテムの場合、能力やパワーは下の「魔法の装備・効果」に記載する

※《二刀の守り》、《柄での防御》は盾の種類で選択

AC

10

=

基本値

+レベル

10

+

能力値

0

+

鎧

ボーナス

0

+

強化

ボーナス

0

+

盾

ボーナス

0

+

特技

ボーナス

0

+

種族

修正

+

クラス

修正

+

その他

修正

+

その他

修正

+

その他

盾ボーナス

+

4.8.3.8

図 50 防具入力部

4.8.3.1. 鎧：アイテム・レベル

初めに鎧のアイテム・レベルを入力します（魔法のアイテムでない場合は空欄でかまいません）。これにより、強化ボーナスと鎧名コンボボックスで現れる鎧の種類が決定されます。

4.8.3.2. 鎧：鎧の種類

| | | | |
|----------|---|------|----|
| 鎧の種類 | <input type="text"/> | アイテム | 重量 |
| 鎧名 | 鎧種類 | | |
| アイテム名 | クロス・アーマー レザー・アーマー ハイド・アーマー チェーンメイル スケイル・アーマー プレート・アーマー | | |
| 区分 | 軽装 | | |
| ※魔法のアイテム | | | |

図 51 鎧の種類コンボボックス

鎧の種類を選択します。これにより鎧名コンボボックスで現れる鎧の種類と軽装鎧/重装鎧の区分が決定されます。

4.8.3.3. 鎧名

| | | | | | |
|----------|-------------------------|-------------|--|----|---|
| 鎧の種類 | クロス・アーマー | アイテム レベル | 13 | 重量 | 5 |
| 鎧名 | 鎧名 | | | | |
| アイテム名 | クロス・アーマー ギスウィーヴ・アーマー | 最小強化 | +0 +3 +4 +4 +5 +6 +6 | | |
| 区分 | 軽装 | | | | |
| ※魔法のアイテム | | | | | |
| 盾 | | | | | |

図 52 鎧名コンボボックス（アイテム・レベル 13、鎧の種類：クロス・アーマーの例）

鎧名を選択します。鎧の種類と同じものを選択すると、通常の鎧を装備します。それ以外の鎧は高品質の鎧になります。条件を満たすことで表示されます。詳細は『冒険者の宝物庫』をご参照下さい。

鎧名を選択することで、各種鎧ボーナスと鎧における修正が決定されます。

4.8.3.4. 鎧：アイテム名

ここに入力した名前が鎧欄に入力される名前になります。魔法のアイテムの効果がわかるような名前にするとういでしょう。

4.8.3.5. 盾の種類

| | | | | |
|--|--|-------------|----|--|
| 盾 | | | | |
| 盾の種類 | <input type="text"/> | アイテム レベル | 重量 | |
| アイテム名 | ライト・シールド ヘヴィ・シールド 《二刀の守り》 《柄での防御》 | | | |
| 区分 | | +0 | | |
| ※魔法のアイテムの場合、能力やパワーは下の“魔法の装備・効果”に記載する ※《二刀の守り》、《柄での防御》は盾の種類で選択 | | | | |

図 53 盾の種類コンボボックス

盾を装備する場合には本コンボボックスを選択します。《二刀の守り》《柄での防御》特技を修得している場合も、本項で選択します。

4.8.3.6. 盾：アイテム・レベル

盾のアイテム・レベルを記入します。鎧とは異なり強化ボーナスにも他の選択項目にも影響を与えません。

4.8.3.7. 盾：アイテム名

ここに入力した名前が盾欄に入力される名前になります。魔法のアイテムの効果がわかるような名前にする
とよいでしょう。

4.8.3.8. 種族修正、クラス修正、その他の修正

AC に対する修正値を記載します。種族やクラスを選択しただけでは自動入力されないため、直接入力を行
って下さい。

4.8.3.9. その他盾ボーナス

盾ボーナスを増加させるような場合に記載します。この値と盾による修正値は累積します。

4.8.4. 魔法のアイテム・効果

| 魔法のアイテム・効果 | | | | | | | | | |
|------------|---------|---|-----|--|--------------------------------|---------|---------|--|--|
| 武器 | | 重 | lv. | | | | | | |
| 特性 | 4.8.4.7 | | | | アクション | 範囲 | 射程 | | |
| パワー | 4.8.4.6 | | | | - | | 4.8.4.9 | | |
| 武器 | | 重 | lv. | | | | | | |
| 特性 | | | | | アクション | 範囲 | 射程 | | |
| パワー | | | | | - | | | | |
| 武器 | | 重 | lv. | | | | | | |
| 特性 | | | | | アクション | 範囲 | 射程 | | |
| パワー | | | | | - | | | | |
| 鎧 | | 重 | lv. | | | | | | |
| 特性 | | | | | アクション | 範囲 | 射程 | | |
| パワー | | | | | - | | | | |
| 腕 | | 重 | lv. | | | | | | |
| 特性 | 4.8.4.5 | | | | ※盾を使用しているが魔法のアイテムが盾以外の場合、本項を修正 | | | | |
| パワー | | | | | アクション | 範囲 | 射程 | | |
| 脚 | | 重 | lv. | | | | | | |
| 特性 | 4.8.4.2 | | | | 4.8.4.3 | 4.8.4.4 | | | |
| パワー | | | | | - | | | | |

図 54 魔法のアイテム・効果入力欄（抜粋）

4.8.4.1. 基本説明

各アイテム・スロットに「アイテム名」「重量」「レベル」「特性」「パワー」を記入します。パワーには"効
果"、"区分"、"アクション"、"範囲"、"射程"を記入します。

以降では、まず汎用的にこれらの項目を説明した後、例外項目について追記します。

4.8.4.2. アイテム名

アイテム・スロットの名称（脚、指輪、など）の右側にある欄にはアイテムの名称を記入します。

4.8.4.3. 重量

アイテム名の右側にある"重"欄に、アイテムの重量を記入します。

4.8.4.4. レベル

重量欄の右側にある"lv."欄に、アイテムのレベルを記入します。

4.8.4.5. 特性

アイテムの特性（常時発動している能力）を記入します。アイテムに複数のパワーがある場合には、こちらに併記するとよいでしょう。

4.8.4.6. パワー：効果

"パワー"表記の右側にある欄に、パワーの効果を記入します。トリガーがある場合にはそれも記述した方がよいでしょう。

4.8.4.7. パワー：区分

図 55 アイテムのパワーにおける区分コンボボックス

パワーの効果を記入する欄の右側に区分コンボボックスがあります。無：無限回パワー、遭：遭遇毎パワー、日：一日毎パワー、回：[回復力]を表しています。該当するものを選択して下さい。

4.8.4.8. パワー：アクション

図 56 アイテムのパワーにおけるアクションコンボボックス

区分コンボボックスの右にアクションコンボボックスがあります。該当するアクションを、コンボボックスから選択して下さい。

4.8.4.9. 範囲と射程

パワーと同じように、範囲と射程を設定して下さい。

4.8.4.10. 例外 1：武器

| | | | | | | |
|-----|---|-----|--|-------|----|----|
| 武器 | 重 | lv. | | | | |
| 特性 | | | | | | |
| パワー | - | | | アクション | 範囲 | 射程 |
| 武器 | 重 | lv. | | | | |
| 特性 | | | | | | |
| パワー | - | | | アクション | 範囲 | 射程 |
| 武器 | 重 | lv. | | | | |
| 特性 | | | | | | |
| パワー | - | | | アクション | 範囲 | 射程 |

图 57 武器入力部

武器は 4.8.2 で記入した名前が自動的に設定されます。上から近接基礎攻撃、遠隔基礎攻撃、その他に対応します。武器グループで"パワー"を選択していた場合、この欄は空欄になっています。

4.8.4.11. 例外 2：鎧

| | | | | | | |
|-----|---|--|-----|-------|----|----|
| 種 | 重 | | lv. | | | |
| 特性 | | | | アクション | 範囲 | 射程 |
| パワー | | | | | | |

図 58 鎧入力部

鎧は 4.8.3 で記入した名前が自動的に設定されます。

4.8.4.12. 例外 3：腕スロット

| | | | | | | | |
|-----|--|---|-----|--|--------------------------------|----|----|
| 腕 | | 重 | lv. | | ※盾を使用しているが魔法のアイテムが盾以外の場合、本項を修正 | | |
| 特性 | | | | | アクション | 範囲 | 射程 |
| パワー | | - | | | | | |

図 59 腕スロット入力部

腕スロットも鎧同様、4.8.3 で記入した名前が自動的に設定されます。しかし腕スロットには盾以外の魔法のアイテムを装備することができます。盾以外の魔法のアイテムを装備する場合には、この腕スロットを直接書き換えて"名称"、"重量"、"レベル"を入力して下さい（これが 4.2 で記載した『黄欄を編集する例外』に対応します）。

4.8.4.13. 例外 4：首スロット

首スロットに記載したアイテムのレベルが、AC 以外の防御値に反映されます。

4.8.5. その他の装備

| その他の装備 | | | |
|----------|---------|---------|------|
| アイテム名 | 重量 | 数 | 重量計 |
| 標準冒険者キット | 33 | 1 | 33 |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 4.8.5.1 | 4.8.5.2 | 4.8.5.3 | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 貨幣重量 | - | - | |
| 装備重量 | | - | |
| TOTAL | | | 33.0 |

図 60 その他の装備記入欄

その他の装備を記入します。標準冒険者キットが記入されていますが、不要な場合には削除してもかまいません。魔法のアイテムでも消耗品などはこちらに記載してもかまいません。

4.8.5.1. アイテム名

アイテムの名称を記入します。ポーションなどの特別なアイテムを記入する場合、この欄に（）で特別な効果を記載するとよいでしょう。

4.8.5.2. 重量

アイテムの1つあたりの重量を記入します。

4.8.5.3. 数

アイテムの所持数を記入します。

4.8.6. 装備によって得られる修正

| 装備によって得られる修正 | | | |
|-------------------------|----|-------------|--------|
| 4.8.6.1 hp | | 技能 ↓修得済み | |
| 回復力使用回数 | | | 〈威圧〉 |
| 4.8.6.2 | | | 〈運動〉 |
| 回復力値 | | | 〈隠密〉 |
| 4.8.6.3 | | | 〈軽業〉 |
| イニシアチブ判定 | | | 〈看破〉 |
| 4.8.6.4 | | | 〈交渉〉 |
| 移動速度 | | | 〈持久力〉 |
| 4.8.6.5 | | | 〈事精通〉 |
| 防御値 | 頑健 | | 〈自然〉 |
| | | | 〈宗教〉 |
| 4.8.6.6 | | | 〈知覚〉 |
| 反応 | | | 〈地下探検〉 |
| 意志 | | | 〈治療〉 |
| ※首スロットによる防御値 上昇は計算済み | | | 〈盗賊〉 |
| | | | 〈はったり〉 |
| | | | 〈魔法学〉 |
| | | | 〈歴史〉 |

図 61 装備によって得られる修正入力部

4.8.6.1. hp

装備によって hp に対する修正を得れば記入します。

4.8.6.2. 回復力使用回数

装備によって回復力使用回数に対する修正を得れば記入します。

4.8.6.3. 回復力値

装備によって回復力値に対する修正を得れば記入します。

4.8.6.4. イニシアチブ判定

装備によってイニシアチブ判定に対する修正を得れば記入します。

4.8.6.5. 移動速度

装備によって移動速度に対する修正を得れば記入します。特殊な移動については 4.9.6 に記入します。

4.8.6.6. 防御値（首スロットを除く）

首スロット以外で得られる強化ボーナスについては 4.8.4.13 に記載の通り自動計算されますが、それ以外の防御値修正をアイテムから得た場合には、本欄に記入して下さい。

4.8.6.7. 技能

各技能に修正を得られた場合、対応する欄に記入します。

4.8.7. 貨幣

貨幣

gp

↓

| | | | | | | | | | |
|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|
| 0 | ad | 0 | pp | 0 | gp | 0 | sp | 0 | cp |
|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|

図 62 貨幣入力欄

アイテムを購入して余った貨幣を **gp** 単位で入力します。最も重量が少なくなるよう、それぞれの貨幣に自動変換されます。

4.8.8. 儀式

[illegible]

図 63 儀式記入欄

修得している儀式を記入します。儀式の詳細を記入する欄がないため、ルールブックの該当ページ番号を併記しておくといでしょう。

4.9. "その他"シート

4.9.1. 防御値

| ◆防衛値 | | | | | | | | | | | | |
|------|-----|------------|---------|----------|-----------|----|----|------|-----|----------|--------|---------|
| | 防衛値 | 10+ レベル | 能力 値 | 種族 修正 | クラス 修正 | 特技 | 強化 | アイテム | その他 | 高品質 鎧 | 状況ボーナス | |
| 頑健 | 10 | = 10 | + 0 | + | + | + | + | + | + | + | + | |
| 反応 | 10 | = 10 | + 0 | + | + | + | + | + | + | + | + | 4.9.1.2 |
| 意志 | 10 | = 10 | + 0 | + | + | + | + | + | + | + | + | |
| AC | 10 | ACへの状況ボーナス | | | | | | | | | | 4.9.1.2 |

図 64 防御値記入欄

4.9.1.1. その他の修正値

種族、クラス、特技、強化ボーナス以外を由来にする修正があれば"その他"部に記入して下さい。もし2つ以上ある場合には、まとめた値を記入して下さい。

4.9.1.2. 状況ボーナス

状況に依存して得られるボーナス（機会攻撃に対するACが上昇など）があれば記入して下さい。

4.9.2. hp、回復力

| ◆hp、回復力 | | | | | | | | | |
|----------------|------|------------|----|------|------|-----|---------------|----|--|
| | クラス | 【耐】 | 特技 | アイテム | その他 | | | | |
| 1レベル時のhp: | | + 10 | + | + | + | | | | |
| レベル上昇毎に得る追加hp: | | | | | | | 最大hp = | 10 | |
| 回復力使用回数: | クラス | 【耐】 修正値 | 種族 | 特技 | アイテム | その他 | 回復力 使用回数 = | 0 | |
| | | + 0 | + | + | + | + | | | |
| 回復力値: | hp/4 | 種族 | 特技 | アイテム | その他 | | 回復力値 = | 2 | |
| | 2 | + 0 | + | + | + | + | | | |

図 65 hp、回復力記入欄

hp、回復力使用回数、回復力値のそれぞれについて、自動計算されていない修正があれば記入して下さい。

4.9.3. セーブ、抵抗

| ◆セーブ、抵抗 | |
|---------|---|
| セーブへの修正 | |
| 抵抗 | |
| 高品質値 | 0 |

図 66 セーブ、抵抗記入欄

クラスや特技、種族などで得られるセーブへの修正や抵抗を記入して下さい。本項は自動入力されないため、直接入力をお願いします。

4.9.4. イニシアチブ修正

| ◆イニシアチブ修正 | | | | | | | | | |
|-----------|------------|-----|-----|----|------|-----|---|---|---|
| | 【敏】 修正値 | 種族 | クラス | 特技 | アイテム | その他 | | | |
| | +0 | = 0 | + | 0 | + | 0 | + | 0 | + |
| 状況による修正 | 4.9.4.2 | | | | | | | | |

図 67 イニシアチブ修正記入欄

4.9.4.1. その他の修正値

イニシアチブ判定で加算されていない修正値があれば、本項に記入します。

4.9.4.2. 状況による修正

特別な条件を満たした場合にのみ得られる修正があれば、本項に記入します。

4.9.5. 移動速度

| ◆移動速度 | | | | | | | | | | |
|-------------------|-----|----|------|-----|---|---|---|---|---|---|
| 種族の移動速度 | クラス | 特技 | アイテム | その他 | | | | | | |
| マス | = | 0 | + | 0 | + | 0 | + | 0 | + | 0 |
| 内容 メモ: 4.9.5.2 | | | | | | | | | | |

図 68 移動速度記入欄

4.9.5.1. その他の修正値

移動速度で加算されていない修正値があれば、本項に記入します。

4.9.5.2. 内容メモ

その他の修正値が何によるものなのか記入します。印刷用のシートには反映されません。

4.9.6. 特殊な移動

| ◆特殊な移動 | | |
|--------|--|----|
| ① | | マス |
| ② | | マス |
| ③ | | マス |

図 69 特殊な移動記入欄

地上移動速度以外の移動速度を得た場合に記入します。装備品によって得た場合も本項に記入します。

4.9.7. 技能への修正

| ◆技能への修正 | |
|---------|---------|
| ↓修得済み | 内訳(メモ) |
| 《威圧》 | |
| 《運動》 | |
| 《隠密》 | |
| 《軽業》 | |
| 《看破》 | |
| 《交渉》 | |
| 《持久力》 | |
| 《事情通》 | 4.9.7.2 |
| 《自然》 | 4.9.7.2 |
| 《宗教》 | 7.1 |
| 《知覚》 | |
| 《地下探検》 | |
| 《治療》 | |
| 《盗賊》 | |
| 《はったり》 | |
| 《魔法学》 | |
| 《歴史》 | |

図 70 技能への修正記入欄

4.9.7.1. 修正値

特技、装備、クラス、種族以外で得られる修正を記入します。

4.9.7.2. 内訳

得られた修正が何から得られたかを記入します。印刷用のシートには反映されません。

4.9.8. 言語

言語

追加言語 0 ↻

-

+ + + + +

図 71 言語記入欄

追加言語の種類を記入します。クラスや種族により得られる言語については記入されています。追加言語数が表示されていますので、ご参照下さい。

4.9.9. アクション・ポイント使用時の追加効果

◆アクション・ポイント使用時の追加効果

| 総計 |
|--------------------|
| ※《怒満のアクション》などを記載する |

図 72 アクション・ポイント使用時の追加効果記入欄

《怒濤のアクション》など、アクション・ポイントを使用した際に得られるボーナスや効果を本項に記入します。

4.9.10. 背景、性格、特徴など

背景、性格、特徴など

図 73 背景、性格、特徴など記入欄

キャラクターのフレーバーとして、背景や性格、特徴などを記入して下さい。

4.10. "印刷用"シート

本シートは 4.3～4.9 の各シートに入力していれば、全てのデータが記入されています。特別な理由がない限り、編集する必要はありません。

5. 印刷

完成後には、以下のフローに従い印刷を行って下さい。

1. "印刷用（左）"シートを選択する
2. メニューから［ファイル］→［印刷］を選択するか、Ctrl キー+P を押して印刷用画面を表示する
3. "作業中のシートを印刷"となっていることを確認
4. ［印刷］ボタンをクリック
5. "印刷用（右）"シートを選択する
6. 2～4 を繰り返す

これにより、2 枚に収められた形でキャラクターシートを印刷することができます。

もし 1 枚に収めたい場合、以下のフローに従って下さい。

1. "印刷用（左）"シートを選択する
2. Ctrl キーを押したまま"印刷用（右）"シートを選択する
※これで 2 枚のシートが選択された状態になります
3. メニューから［ファイル］→［印刷］を選択するか、Ctrl キー+P を押して印刷用画面を表示する
4. "作業中のシートを印刷"となっていることを確認
5. プリンタの「割り付け印刷」機能を使用し、1 枚に 2 ページが印刷される設定にする
※詳細は、各プリンタの設定をご確認下さい。
6. ［印刷］ボタンをクリック