

A	キャラクターの名前	レベル: 1	種族: 人間	性別:
			属性: 秩序にして善	年齢:
			背景: 兵士(士官)	信仰: トーム(法と正義の神)
			クラス: パラディン1	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	14 → 16 2 → +3 0 → 0
	敏捷力	10 → 10 0 → +0 0 → 0
	耐久力	14 → 14 0 → +2 0 → 0
	知力	10 → 10 0 → +0 0 → 0
	判断力	12 → 12 1 → +1 0 → 0
	魅力	13 → 14 1 → +2 0 → 0

C	技能	計	習熟	クラス	能力	その他
	威圧	+4	背景	○	+2	0
	運動	+5	背景	○	+3	0
	隠密	+0			+0	0
	軽業	+0			+0	0
	看破	+3	○	○	+1	0
	芸能	+2			+2	0
	交渉	+2		○	+2	0
	自然	+0			+0	0
	宗教	+2	○	○	+0	0
	生存	+1			+1	0
	搜索	+0			+0	0
	知覚	+1			+1	0
	治療	+1		○	+1	0
	手先の早業	+0			+0	0
	動物使い	+1			+1	0
	はったり	+2			+2	0
	魔法	+0			+0	0
	歴史	+0			+0	0
	受動判断力(知覚)	11				10

D	個性と背景	インスピレーション:
	個人的特徴:	
	いつも丁寧で礼儀正しい。	
	理想:	「責任」
	私はしなければならぬことをし、権力には従う。	
	繋がり:	
	私の誇りは我が命。	
	私は自分自身で戦うことのできない誰かのために戦いをする。	
	欠点:	
	たとえそれが悲劇を生むとしても、私は法に従う。	

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	○
・遊戯用具セット(ドラゴンチェス)、・乗り物(地上)			

F	イニシアティブ	敏捷	特技	その他
	+0	←	+0	

移動速度	←	種族	鎧	その他
30ft		30		

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:	12
	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	-	-
-	-	-	-	-	-
ジャベリン	+2	1d6+2	刺突	90/320ft	20本

G	種族特徴
	言語: 共通語、竜語
	・竜の祖先: ゴールド・ドラゴン
	・プレス攻撃: 15ft円錐の炎
	・ダメージ減少: [火]への抵抗

H	クラス特徴
	・信仰の感覚: 3回/日
	・癒しの手: 5ポイント

I	特技やその他の特徴

J	装備品	階級章(士官)	束ねられた麻ロープ50ft
	チェインメール	巨大な鱗1枚、おそらく竜のもの	
	シールド	背負い袋	
	ロングソード	毛布	
	ジャベリンx5本	保存食x10、水袋	
	トームの聖印(エンブレム)	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、罨、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。君は聖騎士としての戦い方と教義を身につけている。

☆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] ドラゴンボーンの種類特性：

竜の祖先：ゴールド・ドラゴンの血を引いている。

ダメージ減少：[火]抵抗を身につけている。

プレス攻撃：君は標準アクションを用い、プレス攻撃を行うことができる。プレス範囲は15ft円錐状(反応DC12)で失敗すると2d6[火]ダメージ、成功すると半減ダメージを受ける。プレス攻撃は小休憩を取ることで、再び使えるようになる。

[H] クラス特徴：

パラディンのクラス特徴

信仰の感覚(3回/日)：君は強い悪や善の存在を、悪臭や天上の音楽などとして認識される。1回の標準アクションとして、感覚を開くことで、60ft以内の完全遮蔽を得ていない善や悪の来訪者、アンデッドの位置が分かる。同様に呪文で生別された物や場所も感知できる。

癒しの手(5点)：君は5点の癒しプールを得る。君は標準アクションを用い、クリーチャーに触れることで、このプールを消費して同じだけのhpを回復できる。また、その際に5点を消費することで、毒や病気状態を1つ治療できる。

癒しプールは大休憩をとることで回復する。

[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

■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、・プレス攻撃、・信仰の感覚を使う、・癒しの手を使う。

■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

味方と組織：

君はヴェレンに騎士団に所属している。君はトーム信仰の聖騎士として、修行のために数年間エルターガルドに赴任していたため、トーム神殿やエルターガルド騎士団にも親交が深い。

キャラクターの背景物語：

君はヴェレンに生まれ、人々を守るため兵士としてなった。君の働きと適正をみた騎士団長は、聖騎士として修行のために君をエルターガルドに派遣した。

君はエルターガルドでの数年間の修行と試練を終え、ヴェレンへの帰還することとなった。その途上の怪物国家ムランディンとの国境にはクリフデンの町があり、そこに立ち寄るつもりである。君は旅の途中で目にしたあらゆる悪を倒し、秩序をもたらすのは騎士の責務だと考えている。

