

A キャラクターの名前	レベル: 2	種族: 人間	性別:
		属性: 中立にして善	年齢:
		背景: 侍祭	信仰: チョーンティアア(大地の女神)
		クラス: クレリック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 13	→ +2	筋力ST +2
敏捷力 9	→ +0	敏捷ST +0
耐久力 13	→ +2	耐久ST +2
知力 11	→ +1	知力ST +1
判断力 15	→ +3	判断ST +5
魅力 12	→ +1	魅力ST +3

技能	計	習熟	クラス	能力	その他
威圧	+1			+1	0
運動	+2			+2	0
隠密	+0			+0	0
軽業	+0			+0	0
看破	+5	背景	○	+3	0
芸能	+1			+1	0
交渉	+3	クラス	○	+1	0
自然	+1			+1	0
宗教	+3	背景	○	+1	0
生存	+3			+3	0
搜索	+1			+1	0
知覚	+3			+3	0
治療	+5	クラス	○	+3	0
手先の早業	+0			+0	0
動物使い	+3			+3	0
はったり	+1			+1	0
魔法	+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:	
あらゆる出来事や行為に兆しを見いだす。 神は我々に語りかけており、それを聞き取らねばならない!	
理想:	「慈善」
求める者すべてを助けようとする、 そのためにかかる自分の費用は問題にならない。	
繋がり:	
すべての行いは普通の人々のためにある。	
欠点:	
信仰心のあまり、チョーンティアアへの信心を公言するものを盲目的に信頼することがある。	

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	

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: 17
	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
メイス	+4	1d6+2	殴打	-	-
ライト・クロスボウ	+2	1d8	刺突	60/320ft	x20本、要装填

G 種族特徴
言語: 共通語、エルフ語、ノーム語、巨人語

H クラス特徴
・呪文
・生命の領域特典: ボーナス習熟(重装鎧)
・生命の領域特典: 生命の使徒
・神との交信(1/休憩): アンデッド退散/命の保存(生命領域)

I 特技やその他の特徴	

J 装備品	礼装	施し箱
チェインメール	祈禱書	
メイス	背負い袋	
盾	毛布	
ライトクロスボウとボルト20本	保存食x2、水袋	
聖印の首飾り	火口箱	
ベルトポーチ	ロウソクx10	
普通の衣服	香炉とお香2箱と5本	金貨15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。君は神官として祈りと癒しの技を身につけている。

☆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：

クレリックのクラス特徴

ボーナス習熟(重装鎧)：君は重装鎧に習熟している。

生命の使徒：回復呪文を使用すると、3点のhpを追加回復できる。

神との交信(1回/休憩)：神との交信としてアンデッド退散か、領域によって得られる能力のどちらかを使用できる。この能力は小休憩か大休憩をとることで再び使用できる。

アンデッド退散：1回のアクションとして聖印を見せ、アンデッド退散を行える。30ft以内の各アンデッドは【判断】セーブ(DC13)を行い、失敗すると1分間かダメージを受けるまで退散する。退散したアンデッドはリアクションをとれず、自身のターンで可能な限り使用者から遠ざかり、自らの意思で30ft以内に近づけない。

命の保存：アクションとして聖印を見せ、計10hpを回復できる。30ft以内の任意クリーチャー間で分割する。これは最大値の半分以上は回復できず、人造やアンデッドに効果はない。

[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：呪文のセーブ難易度13/命中修正+5

●1レベル呪文：呪文スロット[], [], []

君は下記の1レベル呪文を準備している。幾つかは領域呪文であり、追加で準備している。呪文を使うとスロットが消費され、呪文の使用回数は一晩の休憩を取ることで回復する。

・ヒーリング・ワード[通常呪文]

発動時間：ボーナス・アクション

目標：60フィート以内のクリーチャー1体

持続時間：瞬間

効果：目標のhpを1d4+6回復する。

・キュア・ウーンズ(1Lv)[通常呪文、領域呪文]

目標：接触したクリーチャー1体

持続時間：瞬間

効果：目標のhpを1d8+6回復する。

・プレス[通常呪文、領域呪文]

目標：30フィート以内の3体のクリーチャー

持続時間：集中、最長1分間(10ラウンド)

効果：対象は効果時間中に行う攻撃ロールかセーブに+1d4を加えられる。

●初級呪文：君は3種類の初級呪文を回数無制限で使用できる。

・スペア the ダイング

目標：接触した0hpのクリーチャー1体

持続時間：瞬間

効果：目標を安定化状態にする。

・ガイダンス

目標：接触したクリーチャー1体

持続時間：1分間

効果：対象は効果時間中に行う1回の能力チェックの前か後に、+1d4を加えることができる。

・セイクリッド・フレイム

目標：60フィート以内のクリーチャー1体

持続時間：瞬間

効果：目標は反応セーブ(DC13)を行い、失敗すると1d8[光輝]ダメージを受ける。目標はセーブの際に遮蔽から恩恵を得ない。

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、・30フィート移動、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う、・神との交信を使う。

■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：・キュア・ワード呪文を使う。クロスボウに矢を装填する。

味方と組織：

キャラクターの背景物語：

