

A	キャラクターの名前	レベル: 3	種族: 人間 属性: 中立にして善 背景: 侍祭 クラス: クレリック3	性別: 年齢: 信仰: チヨーンティア(大地の女神) プレイヤー名:		
B	習熟ボーナス +2					
C	能力値 (27pt)	能力修正	セービングスロー			
	筋力 14 → +2	筋力ST +2	敏捷力 10 → +0	敏捷ST +0	耐久力 14 → +2	耐久ST +2
	知力 12 → +1	知力ST +1	判断力 16 → +3	判断ST +5	魅力 13 → +1	魅力ST +3
D	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			
	捜索 +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			
	はつたり +1	+1	0			
	魔法 +1	+1	0			
	歴史 +1 ○	+1	0			
	受動判断力(知覚) 13	10				
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					
F	イニシアティブ +0 ← +0	敏捷	特技	その他		
G	移動速度 30ft ← 30 0	種族 鎧 盾 敏捷 他	AC 18 ← 16 +2 +0			
H	ヒットポイント 最大ヒットポイント: 24 一時ヒットポイント:					
I	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 ×20本、要装填					
J	種族特徴 言語: 共通語、エルフ語、ノーム語、巨人語					
K	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)					
L	特技やその他の特徴					
M	欠点: 信仰心のあまり、チヨーンティ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。	176.3/350				
N	武器	礼装	施し箱			
	チェインメイル	祈祷書	ポーションofヒーリングx1本			
	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				
O	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、罠、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(セーヴ)で判定する。

☆セーヴの際には1d20に要求された種類のセーヴ値を加える。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と。

[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] 戰闘の仕方：

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、2+呪文Lv点のhpを追加回復。

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】セーヴ(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らず、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

君は下記の呪文を準備している（6つを自由に選択して選び、追加で領域呪文を準備している）。呪文を使うとスロットが消費され、一部の呪文はより高い呪文スロットを用いて使用することもできる。呪文の使用回数は一晩の休憩を取ることで回復する。

●1レベル呪文：呪文スロット[] , [] , [] , []

・ヒーリング・ワード(1Lv) [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。

(2Lv 発動時：2d4+7)

・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。

(2Lv 発動時：2d8+7)

・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使う攻撃ロールかセーヴに +1d4 を加えられる。

●2レベル呪文：呪文スロット[] , []

・サイレンス [通常呪文]

目標：120 フィート以内の点を中心とした 20ft 球形範囲内

持続時間：集中、最長 10 分間(100 ラウンド)

効果：範囲内で音は発生せず、音を通過しない。範囲内に完全に入っているクリーチャーは[音波]完全耐性をもち、聴覚喪失状態になる。範囲内で音声要素のある呪文を発動できない。

・レッサー・レストレーション [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 1 つの病気か 1 つの状態異常(盲目、聴覚喪失、麻痺、毒)を終了できる。

・スピリチュアル・ウェポン [通常呪文、領域呪文]

詠唱時間：1 ボーナス・アクション

目標：60 フィート

持続時間：1 分間(10 ラウンド)

効果：距離内に霊体の武器を作り出し、5ft 以内の敵に近接呪文攻撃として攻撃する。命中すると 1d8+3[力場]ダメージ。術者のターンにボーナス・アクションとしてこの武器を 20ft 移動して 5ft 以内のクリーチャーを攻撃できる。

●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 ダイニング

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使う 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：目標は反応セーヴ(DC13)を行い、失敗すると 1d8[光輝]ダメージを受ける。目標はセーヴ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・ウォード呪文を使う。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：

