

A	キャラクターの名前	レベル: 2	種族: ヒル・ドワーフ	性別: 男
			属性: 中立にして善	年齢: 200才
			背景: 民間の英雄	信仰: テョーンティーア(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 15	+2	筋力ST +2
敏捷力 8	-1	敏捷ST -1
耐久力 16	+3	耐久ST +3
知力 10	+0	知力ST +0
判断力 14	+2	判断ST +4
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
医術	+2		○	+2	0
運動	+2			+2	0
隠密	-1			-1	0
軽業	-1			-1	0
看破	+2		○	+2	0
芸能	+1			+1	0
自然	+0			+0	0
宗教	+2	クラス	○	+0	0
生存	+4	背景		+2	0
説得	+3	クラス	○	+1	0
捜査	+0			+0	0
知覚	+2			+2	0
手先の早業	-1			-1	0
動物使い	+4	背景		+2	0
ペテン	+1			+1	0
魔法学	+0			+0	0
歴史	+0		○	+0	0
受動判断力(知覚)	12				10

D	個性と背景	インスピレーション:
個人的特徴: 私は人々を自然災害から救った。		
誰かがトラブルに遭っていれば、私は常に手助けする用意がある。		
私は自分の能力に自信を持っていて、他人に自身をつけさせることもできる。		
理想: 「尊敬」		
人々は尊厳と敬意をもって扱われるに値する。		
繋がり:		
私の道具は以前の私の生活の象徴だから、自分の根っこを忘れないために私はこれを常に持ち歩く。		
欠点:		
私は都市の悪習というものに、とりわけ痛飲に弱い部分を持つ。		

E	武器・防具、道具への習熟
軽装鎧	○
中装鎧	○
重装鎧	○
盾	○
単純武器	○
軍用武器	
バトルアックス、ハンドアックス、スローイングハンマー、ウォーハンマー	
職人道具<料理道具> 乗り物(地上)	

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
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: 22
	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
ウォーハンマー	+4	1d8+2	殴打	-	-
上記、両手もち	↑	1d10+2	↑	↑	↑
ライト・クロスボウ	+1	1d8	刺突	60/320ft	x20本、要装填

G	種族特徴
言語: 共通語、ドワーフ語	
・暗視60ft	
・毒への抵抗	
・ドワーフ武器訓練	
・ドワーフのタフさ	

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	シヨベル	麻ロープ50ft
チェインメイル	鉄の深底鍋	職人道具(料理)	携帯用食器セット
ウォーハンマー	背負い袋		
盾	寝袋		
ライトクロスボウとボルト20本	保存食x10、水袋		
聖印の首飾り	火口箱		
ベルトポーチ	普通衣服	松明x10	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、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] ドワーフの種族特性：

暗視60ft：暗闇の中を60ftまで見渡すことができる。

ドワーフの抵抗力：毒に対するセーヴィング・スローに有利を得る。毒ダメージへの抵抗を得る。

ドワーフ流武器訓練：バトル・アックス、ハンドアックス、スローイング・ハンマー、ウォーハンマーへの習熟を得る。

ドワーフのタフさ：各レベルでhpが1追加で上昇する(計算済)。

[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(DC14)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12/命中修正+4

●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。

・あと一つの呪文を準備「」

●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(DC12)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。

