

<b>A</b>	キャラクターの名前	レベル: 1	種族: 人間	性別: 女
	<b>カイラ</b>		クラス: クレリック	年齢: ???
			属性: 中立にして善	信仰: サーレンレイ(太陽の女神)

能力値		能力修正値		
筋力	14	0	0	0
	筋力	14	→	+2
敏捷力	10	→	+0	DEX
耐久力	12	→	+1	CON
知力	11	→	+0	INT
判断力	17	→	+3	WIZ
魅力	14	→	+2	CHA 20pt

種族特性	
移動速度: 20フィート	
ボーナス技能	
ボーナス特技	

技能	クラス	ランク	能力	その他	計
威圧		0	+2	0	+2
隠密		0	+0	0	-2
軽業		0	+0	0	-2
鑑定	○	0	+0	0	+0
騎乗		0	+0	0	-2
芸能( )		0	+2	0	+2
交渉	○	1	+2	0	+6
真意看破	○	0	+3	0	+3
祝文学	○	0	+0	0	+0
水泳		0	+2	0	+0
生存		0	+3	0	+3
装置無力化		0	+0	0	-2
脱出術		0	+0	0	-2
知覚		0	+3	0	+3
知識(貴族)	○	0	+0	0	+0
知識(工学)		0	+0	0	+0
知識(次元界)	○	0	+0	0	+0
知識(自然)		0	+0	0	+0
知識(宗教)	○	1	+0	0	+4
知識(神秘学)	○	0	+0	0	+0
知識(ダンジョン探検)		0	+0	0	+0
知識(地域)		0	+0	0	+0
知識(地理)		0	+0	0	+0
知識(歴史)	○	0	+0	0	+0
治療	○	1	+3	0	+7
手先の早業		0	+0	0	-2
登はん		0	+2	0	+0
動物使い		0	+2	0	+2
はったり		0	+2	0	+2
飛行		0	+0	0	-2
魔法装置使用		0	+2	0	+2

武器・防具への習熟			
軽装鎧	○	盾	○
中装鎧	○	単純武器	○
重装鎧		軍用武器	
・シミター			

クラス特性		ヒットポイント: 13	
セーブ判定値		クラス能力	その他
頑健セーブ	+3	←	2 +1
反応セーブ	+0	←	0 +0
意思セーブ	+5	←	2 +3
攻撃ボーナス: 0		技能ポイント: 3	
その他のクラス特徴			
・サーレンレイへの信仰			
・信者の好む武器(シミター)			
・死の調伏(6回/日)			
・オーラ			
・正のエネルギー放出1d6(7回/日)			
・死の調伏(6回/日)			

戦闘能力				
イニシアティブ	判定値		敏捷	特技
	+0	←	+0	
			クラス能力	その他
近接攻撃	+2	←	0	+2
遠隔攻撃	+0	←	0	+0

メイン武器		シミター			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+3	1d6+2	18~20/x2	斬	-	-
サブ武器		-			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
-	-	-	-	-	-
遠隔武器		スリング			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+0	1d4+2	20/x3	殴打	60ft	x20本

防具と防御能力				
チェイン・シャツ	鎧	盾	敏捷	他
AC	+4	+0	+0	判定値
<b>14</b>				

特技		追加hp
エネルギー放出回数追加		

<b>J</b> 装備品	記載欄を参照
--------------	--------

<b>K</b> 呪文	記載欄を参照
-------------	--------

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	・20フィート移動
・呪文を使う	・マジック・アイテムを使用
・エネルギー放出を行う	・死の調伏を行う
■移動アクションを一つ	
・アイテムを背負い袋から出す	・ドアを開ける/閉める
・武器を抜く	・地面のアイテムを拾う
・20フィート移動	
■さらにフリーアクションを1つ(以上)	
・手に持っているアイテムを落とす	・話す
・今いるマスに伏せる	・5ftだけ動く

## [A] キャラクターシート：

このキャラクターシートは君がゲームを行う判定に必要な情報がまとめられている。また、君が装備や手に入れた宝物、経験値などを記入するためのものでもある。

## [B] 能力値と能力修正値：

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。

☆「ドアを蹴破る」、「酒場の主人の名前を思い出す」といったとき、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（能力値ではない）を加算する。

## [C] 人間の種族特性：

君の移動速度は移動アクションを使用したとき等に、何マス移動できるかを示す。また人間はより多くの技能と特技を得る。

## [D] 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。君は戦士として身体の動かし方を身につけており、魔法の力を追い求めている。

☆技能チェックは技能を使って行われる。結果は高い値であるほどよい。1d20してD欄の「計」を加えたのが、そのチェックの結果である。

## [E] 武器・防具への習熟：

君はこれらの武器や防具をペナルティ無しに利用できる。

## [F] セーブの仕方：

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。

## クレリックのクラス特徴

**好みの武器への習熟：**シミターに習熟している。

**オーラ：**善のオーラを発しており、感知されるかもしれない。

**正のエネルギー放出（7回/日）：**30ft範囲の爆発に正のエネルギーを放出することができる。この放出は生きているクリーチャーのhpを1d6回復するか、アンデッドに1d6+1のダメージ（反応セーブ目標値=12-成功時半減）を与えることができる。

**太陽の祝福：**エネルギー放出のアンデッドへのダメージを強化し（計算済み）、さらにアンデッドのエネルギー放出抵抗を無視する。

**死の調伏（疑似呪文能力；6回/日）：**生きているhp0未満のクリーチャーに触れることで、そのhpを1d4点だけ回復できる。

## [G] 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+1）。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。出目で20が出たら常に命中、1なら外れとなる。出目がクリティカル可能域内なら、その攻撃はクリティカルだ。DMにクリティカルについて聞いてみよう。

## [H] 防御力：

君のアーマークラス（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。高いほど攻撃を受けにくい。

## [I] 特技：

特技は君の持つ特殊な能力を示す。

《追加hp》hpが3点増える（計算済）。

《エネルギー放出回数追加》エネルギー放出回数を追加（計算済）。

## [J] 装備品：

チェイン・シャツ、シミター、スリングとブリット10個、  
背負い袋 呪文構成要素ポーチ 携帯用寝具、  
陽光棒（2） 保存食（2） 水袋、  
サーレンレイの木製聖印 8gp

## [K] 呪文：術者Lv1、精神集中+4

●1レベル呪文：君は下記の3種類の1レベル呪文を準備している。使用した呪文は消費され、その日はもう使うことができない。呪文の使用回数は一晩の休憩を取ることで回復する。

君は、これらの準備した呪文を変換してキュア・ライト・ウーンズを使うこともできる。

### □ キュア・ライト・ウーンズ

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+1回復する。

### □ プロテクション from イーヴル

目標：接触したクリーチャー1体

持続時間：1分間（10ラウンド）

効果：目標は悪のクリーチャーからの攻撃に対しACに+2反発と、セーブに+2抵抗ボーナスを得る。

また精神支配や招来された者への防御を提供する（DMに確認）。

### □ プレス

目標：50フィート以内の君と君の仲間

持続時間：1分間（10ラウンド）

効果：攻撃ロールと恐怖に対するセーブに+1士気ボーナス。

●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。

### ・ディテクト・マジック

効果：60フィート以内の魔法の存在を感知し、マジックアイテムを識別する。

### ・ガイダンス

目標：接触したクリーチャー1体

効果：目標が次に行う攻撃ロールか技能判定に+1（技量）。

### ・ライト

目標：接触した物体一つ

持続時間：10分間

効果：目標の物体を輝かせ、20ft以内を通常の明るさにし、40ft以内の明るさを通常の明るさに1段階だけ近づける。



カイラ：太陽の女神に仕える人間のクレリック  
救うべきものには慈悲を、殺人者には速やかな死を