

A	キャラクターの名前	レベル: 2	種族: 人間	性別: 女
	カイヤ		クラス: クレリック	年齢: ???
			属性 中立にして善	信仰: サレンレイ(太陽の女神)

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

種族特性	
移動速度: 20フィート	言語: 共通語
ボーナス技能	
ボーナス特技	

技能	計	クラス	ランク	能力	その他
威圧	+2		0	+2	0
隠密	-1		0	+0	0
軽業	-1		0	+0	0
鑑定	+0		0	+0	0
騎乗	-1		0	+0	0
芸能()	+2		0	+2	0
交渉	+6		1	+2	0
真意看破	+7		1	+3	0
呪文学	+0		0	+0	0
水泳	+1		0	+2	0
生存	+3		0	+3	0
装置無力化	-1		0	+0	0
脱出術	-1		0	+0	0
知覚	+3		0	+3	0
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)	+5		2	+0	0
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	+8		2	+3	0
手先の早業	-1		0	+0	0
登はん	+1		0	+2	0
動物使い	+2		0	+2	0
はったり	+2		0	+2	0
飛行	-1		0	+0	0
魔法装置使用	+2		0	+2	0

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	

クラス特徴
・サレンレイへの信仰
・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(5回/日)
・死の調伏(6回/日)

防御能力	ヒットポイント: 19				
チェイン・シャツ	判定値	鎧	盾	敏捷	他
AC	14	+4	+0	+0	
接触AC	10	-	-	+0	
立ちすくみAC	14	+4	+0	+0	
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		

攻撃能力				
イニシアティブ	判定値	敏捷	特技	その他
	+0	+0		
攻撃の種類	値	クラス	能力	その他
近接攻撃	+3	1	+2	
遠隔攻撃	+1	1	+0	
戦技ボーナス	+3	1	+2	
戦技防御値	13	1	+2	

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
+4	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
+1	1d4+2	20/x3	殴打	60ft	x20本

特技	追加hp
選択的エネルギー放出	

装備品	呪文構成要素ポーチ
高品質チェインシャツ	サレンレイの聖印
高品質シミター	
背負い袋	
携帯用寝具	
スリングとブリット10個	巻物ofリム・ヴ・フィア
陽光棒x2	ワンドofキュア・ライト・ウーンズ(x25; 1d8+1)
保存食x2、水袋	金貨20枚

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：

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D欄の「計」を加える。結果は高い値であるほどよい。

[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] クラス特徴：

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+2のダメージ(反応セーブ目標値=13-成功時半減)を与えることができる。エネルギー放出の効果から2体まで目標から外すことができる。

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)、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+1点だけ回復できる。

[G] 防御力：

君の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。

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ビング・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。

[H] 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。

[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)。

《選択的エネルギー放出》エネルギー放出時に目標を選べる。

[J] 装備品：

君が持ち歩いている装備品を示す。

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、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う、・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

[K] 呪文：術者Lv2、精神集中+5

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+2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：2分間(20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)。

ブレス

目標：50フィート以内の君と君の仲間

持続時間：2分間(20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。

シールド of フェイス

目標：接触したクリーチャー1体

持続時間：2分間(20ラウンド)

効果：目標のACに+2反発ボーナスを与える。

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。

・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。

巻物：君は以下の巻物を所持している

(巻物) リムーヴ・フィア

目標：30ft以内のクリーチャー1体

持続時間：10分間(20ラウンド)

効果：目標は[恐怖]効果へに+4士気ボーナスを得る。もし、呪文を受けたときに[恐怖]効果の影響下にあったなら、それは持続時間のあいだ抑止される。



カイヤ：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