

<b>A</b>	キャラクターの名前	レベル: 2	種族: 人間	性別: 女
	<b>シーラ</b>		属性: 秩序にして善	年齢: ???
			クラス: パラディン	信仰: アイオーメイデン(正義の女神)

能力値		能力修正値	
筋力	16	+3	STR
敏捷力	10	+0	DEX
耐久力	14	+2	CON
知力	10	+0	INT
判断力	13	+1	WIZ
魅力	15	+2	CHA 20pt

クラス特徴
・善のオーラ
・行動規範
・ディテクト・イーヴル
・悪を撃つ一撃
・信仰の恩寵
・癒しの手

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	

G 防御能力		ヒットポイント: 21			
バンデッドメイル	判定値	鎧	盾	敏捷	他
AC	19	+7	+2	+0	
接触AC	10	-	-	+0	
立ちすくみAC	19	+7	+2	+0	
セーブ	判定値	クラス	能力	その他	
頑健セーブ	+7	3	+2	2	
反応セーブ	+2	0	+0	2	
意思セーブ	+6	3	+1	2	

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

H 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	+5		2	+3	
遠隔攻撃	+2		2	+0	
戦技ボーナス	+5		2	+3	
戦技防御値	15		2	+3	

メイン武器		高品質ロングソード				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数	
+7	1d8+3	19~20/x2	斬	-	-	

サブ武器		ガントレット				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数	
+5	1d4+3	20	殴打	-	-	

遠隔武器		ロングボウ				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数	
+2	1d8	20/x3	刺突	60ft	x20本	

I 特技		武器熟練: ロングソード
強打		

E 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

J 装備品	
高品質バンデッド・メイル	陽光棒x2
高品質金属製ヘヴィ・シールド	保存食x4、水袋
高品質ロングソード	アイオーメイディの銀の聖印
ガントレット	
ロングボウとアロー20本	
背負い袋	
携帯用寝具	金貨4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：

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：

### パラディンのクラス特徴

**行動規範：**パラディンの属性は“秩序にして善”でなければならず、進んで悪の行為を行ったら、全クラス能力を失う。行動規範は、正当な権威に敬意を払い、名誉をもって行動、助けが必要な者を助け、無垢な者を脅かす者を罰することを求めている。

**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。

**ディテクト・イーヴル：**無限回の疑似呪文能力として使用できる。

**悪を討つ一撃(1回/日)：**即行アクションで1体の対象を“一撃”の目標とする。目標が悪なら攻撃ロール+2、全ダメージ・ロール+2。更に全てのダメージ減少を無視する。もし対象が(悪)の副種別を持つ来訪者、悪属性の竜またはアンデッドであれば、最初に命中した攻撃のダメージ・ボーナスは+4である。悪でない者に使用した場合、一撃は消費され効果を発揮しない。

悪を討つ一撃が効果を発揮している間、**目標からの攻撃に対して、ACに+2反発**ボーナスを得る。

悪を討つ一撃の効果は目標が死亡するか、パラディンが休息を取りこの能力の使用を回復するまで持続する。

**信仰の恩寵：**すべてのセーブに【魅力】ボーナスを加算(計算済)。

**癒しの手(3回/日)：**接触した一体の目標のHPを、1d6回復できる。この能力は自身を目標とする場合には即行アクションだが、それ以外が対象なら標準アクションとなる。

この能力でアンデッドに近接接触攻撃を行い1d6のダメージを与えられる。この攻撃は機会攻撃を誘発せず、セーヴィング・スローを行えない。

## [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。

## [H] 攻撃能力：

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。

君は《強打》を用いることで、命中を犠牲にして大きなダメージを出すことができる。その時の攻撃は以下ようになる。

- ・ロングソードでの強打 :+6 1d8+5
- ・ガントレットでの強打 :+4 1d4+5

## [I] 特技：

特技は君の持つ特殊な能力を示す。

《武器熟練：ロングソード》該当武器の攻撃ロール+1(計算済)。  
《強打》命中にペナルティを受ける代わりにダメージを上げる。

## [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、・疑似呪文を使う、・癒しの手で他者に用いる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、・ディテクト・イーヴルで観察する。  
即行アクションを一つ：・悪を討つ一撃を宣言する、・癒しの手を自身に用いる。  
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+4

君は呪文を使えないが、以下の疑似呪文能力を持つ。

### ディテクト・イーヴル(回数無制限)

目標：自身

効果範囲：60ftの放射

持続時間：精神集中、20分

効果：術者は悪の存在を感じ取れる。情報量は、特定の範囲や対象を観察する時間による。

1ラウンド目：悪が存在するかしないか。

2ラウンド目：範囲内の悪のオーラ数と、最も強い悪のオーラ強度。最も強い悪のオーラが“圧倒的”であり、オーラ源のHDやLvが4以上の場合、術者は1ラウンド朦朧状態となり、この呪文は終了する。

3ラウンド目：各オーラの強度と位置。パラディンは特定対象に集中して1移動アクションを費やすことで、3R維持したのと同様の効果を得る。



シラ：正義の女神に仕える人間のパラディン  
孤児の盗賊から、贖罪の聖騎士に