

A	キャラクターの名前	レベル: 3	種族: ダンピール	性別: 男
	ヴァイン		属性: 秩序にして善	年齢: ???
			クラス: パラディン	信仰: アルセタ(門と歳月の女神)

能力値		能力修正値		
筋力	16	→	+3	STR
敏捷力	12	→	+1	DEX
耐久力	12	→	+1	CON
知力	10	→	+0	INT
判断力	10	→	+0	WIZ
魅力	16	→	+3	CHA 20pt

種族特性	
移動速度: 20フィート	言語: 共通語
・感覚: 夜目、暗視60ft	・「操り」: <はったり>と<知覚>に+2種族
・「アンデッド抵抗」: [病気]と[精神作用]効果へのセーブに+2種族	・「光への過敏」
・「負のエネルギーへの親和性」	・疑似呪文能力デテクト・アンデッド
・対応者[戦闘特徴]	・不屈の信仰[信条特徴]

技能	計	クラス	ランク	能力	その他
威圧	+3		0	+3	0
隠密	-4		0	+1	0
軽業	-4		0	+1	0
鑑定	+0		0	+0	0
騎乗	+0	○	1	+1	0
芸能()	+3		0	+3	0
交渉	+7	○	1	+3	0
真意看破	+5	○	2	+0	0
呪文学	+0	○	0	+0	0
水泳	-2		0	+3	0
生存	+0		0	+0	0
装置無力化	-4		0	+1	0
脱出術	-4		0	+1	0
知覚	+2		0	+0	2
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)	+4	○	1	+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	+4	○	1	+0	0
手先の早業	-4		0	+1	0
登はん	-2		0	+3	0
動物使い	+3		0	+3	0
はったり	+5		0	+3	2
飛行	-4		0	+1	0
魔法装置使用	+3		0	+3	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 ○

クラス特徴	
・善のオーラ	
・行動規範	
・デテクト・イーヴル	
・悪を撃つ一撃	
・信仰の恩寵	
・癒しの手(4回/日): 1d6	
・慈悲: 不調状態の抑止	
・勇気のオーラ	
・頑健なる肉体	

防御能力		ヒットポイント:	27
バンデッドメイル	判定値	鎧	盾
AC	19	+7	+1
接触AC	11	-	+1
立ちすくみAC	18	+7	+1
セーブ	判定値	クラス	能力
頑健セーブ	+7	←	3
反応セーブ	+5	←	1
意思セーブ	+7	←	3

攻撃能力				
イニシアティブ	判定値		敏捷	特技
	+3	←	+1	2
攻撃の種類	値		クラス	能力
近接攻撃	+6	←	3	+3
遠隔攻撃	+4	←	3	+1
戦技ボーナス	+6	←	3	+3
戦技防御値	17	←	3	+4

メイン武器		バスタードソード[+1]			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+8	1d10+4	19~20/x2	斬	-	-

サブ武器		錬金術銀のガントレット			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+6	1d4+2	20	殴打	-	-

遠隔武器		ショートボウ			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+4	1d6	20/x3	刺突	60ft	x20本

特技		武器習熟: バスタードソード
武器熟練: バスタードソード		

装備品	
高品質バンデッド・メイル	陽光棒x2
高品質バックラー	保存食x4、水袋
バスタードソード[+1]	アルセタの木の聖印
錬金術銀のガントレット	聖水x2瓶
ショートボウとアローx20本	白木の杭x3本
背負い袋	ニンニクx2個
携帯用寝具	禍々しいお札x50枚
	金貨8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] ダンピールの種族特性とキャラクター特徴：

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。

感覚：夜目、暗視60ft

操り：〈はったり〉と〈知覚〉に+2種族ボーナス（計算済）

アンデッド抵抗：[病気]と[精神作用]効果へのセーヴィング・スローに+2種族ボーナス

光への過敏：太陽光などの明るい光の下で目が眩んだ状態になる。

負のエネルギーへの親和性：エネルギー放出に対し、アンデッドであるかのように処理される。

疑似呪文能力：「ディテクト・アンデッド」（術者Lv3、3回/日）

レベル吸収への抵抗：ダンピールは生命力吸収からペナルティを受けない。しかしレベル吸収の合計がそのhd以上になったら死亡する。また吸収から24時間後、負のレベルは追加のセーブなしに取り除かれる。

対応者[戦闘特徴]：イニシアチヴ+2（計算済）

不屈の信仰[信条特徴]：意志セーブ+1（計算済）。

[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。君は吸血鬼狩人として尋問と祈祷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+3、全ダメージ・ロール+3。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+6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+3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）。

頑健なる肉体：すべての病気に対する完全耐性を得る。

癒しの手（4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。

慈悲（不調状態）：癒しの手を使用したとき同時に不調状態を一時的に取り除く（1時間）。

勇気のオーラ：[恐怖]効果への完全耐性。10ft以内の味方は[恐怖]セーブに+4士気ボーナス（パラディンに意識があるとき）。

[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ヴチェックを行う（1d20+3）。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。

《特殊武器習熟：バスタードソード》該当武器に習熟。

《武器熟練：バスタードソード》該当武器の攻撃+1（計算済）。

[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）のできることに

- 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Lv3、精神集中+6

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。

ディテクト・アンデッド（3回/日）

ディテクト・イーヴルと同様だが、アンデッドの存在を感知できる。



ヴァイン：半吸血鬼のパラディン夜を彷徨い自らの血族を持つ