

A	キャラクターの名前	レベル: 3	種族: 人間	性別: 女
	シーラ		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 14 → 16	+3	STR
敏捷力 10 → 10	+0	DEX
耐久力 14 → 14	+2	CON
知力 10 → 10	+0	INT
判断力 13 → 13	+1	WIZ
魅力 15 → 15	+2	CHA 20pt

F	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(3回/日): 1d6	
•慈悲: 不調状態の抑止	
•勇気のオーラ	
•頑健なる肉体	

C	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: 31			
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	+3	←	1	+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	+7	○	2	+2	0	
真意看破	+6	○	2	+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)	+6	○	3	+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	+6	←	3	+3
遠隔攻撃	+3	←	3	+0
戦技ボーナス	+6	←	3	+3
戦技防御値	16	←	3	+3

メイン武器	ロングソード[+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	1d8+4	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
+6	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
+3	1d8	20/x3	刺突	60ft	x20本

I	特技	武器熟練: ロングソード
	強打	薙ぎ払い

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
アイオーメイディの銀の聖印	
ロングソード[+1]	
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+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+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)。

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(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。

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のようになる。

- ・ロングソードでの強打 : +7 → 1d8+6
- ・ガントレットでの強打 : +5 → 1d4+5

また、君は《薙ぎ払い》を用いることで、ACに-2のペナルティを受ける代わりに、1回の攻撃がヒットしたとき、間合い内にいる初めの敵に隣接した敵に1回の攻撃を行える。この追加攻撃は1ラウンドに1回のみ行える。

[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。

《薙ぎ払い》隣接した敵を攻撃する(上述)。

[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Lv3、 精神集中+5

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。



シーラ：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