

A	キャラクターの名前	レベル: 2	種族: 人間	性別:
			属性: 秩序にして善	年齢:
			背景: 兵士(士官)	信仰: トーム(法と正義の神)
			クラス: パラディン2	プレイヤー名:

B	習熟ボーナス	+2	
能力値 (27pt) 能力修正 セーヴィングスロー			
	筋力	16 → +3	筋力ST +3
	敏捷力	10 → +0	敏捷ST +0
	耐久力	14 → +2	耐久ST +2
	知力	10 → +0	知力ST +0
	判断力	12 → +1	判断ST +3
	魅力	14 → +2	魅力ST +4

C	技能	計	習熟	クラス	能力	その他
	威圧	+4	背景	○	+2	0
	医術	+1		○	+1	0
	運動	+5	背景	○	+3	0
	隠密	+0			+0	0
	軽業	+0			+0	0
	看破	+3	○	○	+1	0
	芸能	+2			+2	0
	自然	+0			+0	0
	宗教	+2	○	○	+0	0
	生存	+1			+1	0
	説得	+2		○	+2	0
	捜査	+0			+0	0
	知覚	+1			+1	0
	手先の早業	+0			+0	0
	動物使い	+1			+1	0
	ペテン	+2			+2	0
	魔法学	+0			+0	0
	歴史	+0			+0	0
	受動判断力(知覚)	11				10

D	個性と背景	インスピレーション:
	個人的特徴:	
	いつも丁寧で礼儀正しい。	
	理想:	「責任」
	私はしなければならないことをし、権力には従う。	
	繋がり:	
	我が誇りは我が命。	
	私は自分自身で戦うことのできない誰かのために戦いをする。	
	欠点:	
	たとえそれが悲劇を生むとしても、私は法に従う。	

E	武器・防具、道具への習熟
	軽装鎧 ○ 盾 ○
	中装鎧 ○ 単純武器 ○
	重装鎧 ○ 軍用武器 ○
	・遊戯用具セット(ドラゴンチェス)、・乗り物(地上)

F	イニシアティブ	敏捷	特技	その他
	+0	←	+0	

移動速度	種族	鎧	その他
30ft	←	30	
		0	

AC	鎧	盾	敏捷	他
18	←	16	+2	+0

ヒットポイント	最大ヒットポイント: 20
	一時ヒットポイント:

攻撃能力					
武器	攻撃ボーナス	ダメージ	種別	射程	残弾数
ロングソード	+5	1d8+5	斬	-	-
-	-	-	-	-	-
ジャベリン	+2	1d6+2	刺突	80/320ft	20本

G	種族特徴
	言語: 共通語、竜語
	・竜の祖先: ゴールド・ドラゴン
	・プレス攻撃: 15ft円錐の炎
	・ダメージ減少: [火]への抵抗

H	クラス特徴
	・信仰の感覚: 3回/日
	・癒しの手: 5ポイント
	・決闘スタイル
	・神の一撃
	・呪文発動能力

I	特技やその他の特徴

J	装備品	階級章(士官)	東ねられた麻ロープ50ft
	チェインメイル	巨大な鱗1枚、おそらく竜のもの	
	シールド	背負い袋	
	ロングソード	毛布	
	ジャベリンx5本	保存食x10、水袋	
	トームの聖印(エンブレム)	火口箱	
	ベルトポーチ	松明x10	
	普通の衣服	食器	金貨10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、セーヴィング・スロー：

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。

☆何かを行おうとするとき、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、能力修正値を加算する。

☆判定の際に、君が得意とすることであるなら、「習熟ボーナス」を加算できる。また「有利」な判定ならd20を2回振って良い値をとる。「不利」なら2回振って悪い値をとる。

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能力値に対応したセーヴィング・スロー(セーブ)で判定する。

☆セーブの際には1 d 20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。

[C] 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。君は聖騎士としての戦い方と教義を身につけている。

☆技能チェックは1d20して「計」を加える。結果は高い値であるほどよい。

[D] 個性と背景、インスピレーション：

これらは君の性格や求める行い、社会への繋がり、欠点を表している。ゲーム中に特徴を反映したプレイを行えば、DMから「インスピレーション」を与えられる。

☆インスピレーションを消費することで、判定の際に「有利」を得ることができる。

また、他のプレイヤーが良いプレイを行ったと考えたとき、君が持っているインスピレーションを譲ることができる。

[E] 武器・防具、道具への習熟：

君はこれらの武器や防具、道具をペナルティ無しに利用できる。

[F] 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。

君は移動アクションを用いて、自分の移動速度だけ移動できる。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。

☆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+1 d 20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。出目が1なら外れだが、20ならクリティカルだ。DMにクリティカルについて聞いてみよう。

[G] ドラゴンボーンの種類特性：

竜の祖先：ゴールド・ドラゴンの血を引いている。

ダメージ減少：[火]抵抗を身につけている。

プレス攻撃：君は標準アクションを用い、プレス攻撃を行うことができる。プレス範囲は15ft円錐状(反応DC12)で失敗すると2d6[火]ダメージ、成功すると半減ダメージを受ける。プレス攻撃は小休憩を取ることで、再び使えるようになる。

[H] クラス特徴：

パラディンのクラス特徴

信仰の感覚(3回/日)：君は強い悪や善の存在を、悪臭や天上の音楽などとして認識される。1回の標準アクションとして、感覚を開くことで、60ft以内の完全遮蔽を得ていない善や悪の来訪者、アンデッドの位置が分かる。同様に呪文で生別された物や場所も感知できる。

癒しの手(10点)：君は10点の癒しプールを得る。君は標準アクションを用い、クリーチャーに触れることで、このプールを消費して同じだけのhpを回復できる。また、その際に5点を消費することで、毒や病気状態を1つ治療できる。

癒しプールは大休憩をとることで回復する。

戦闘スタイル(決闘スタイル)：片手に近接武器を持ち、他に武器を持っていないなら、その武器のダメージ・ロール+2(計算済)。

神の一撃：武器攻撃をヒットさせたとき、呪文スロットを消費して追加ダメージを与えられる(1Lvスロットの時+2 d 8)。

[I] 特技、その他の特徴：

特技は君の持つ特殊な能力を示す。

[J] 装備品：

君が持ち歩いている装備品を示す。

[K] 呪文：呪文のセーブ難易度12/命中修正+4

●1レベル呪文：呪文スロット[], []

君は下記の1レベル呪文を準備している。呪文を使うとスロットを消費し、呪文の使用回数は一晩の休憩を取ることで回復する。動作要素のある呪文を使うには片手があいている必要があるため、剣を鞘に収めておくなどの準備が必要になる。

・ディヴァイン・フェイヴァー[通常呪文]

発動時間：ボーナス・アクション(動作要素あり)

目標：術者

持続時間：集中、最長1分間(10ラウンド)

効果：呪文の持続時間中、術者の武器攻撃は命中すると+1d4[光輝]の追加ダメージを与える。

・シールド of フェイス[通常呪文]

発動時間：ボーナス・アクション(動作要素あり)

目標：60フィート以内のクリーチャー1体

持続時間：集中、最長1分間(10ラウンド)

効果：呪文の持続時間中、目標のACに+2のボーナス。

・ラスフル・スマイト[通常呪文]

発動時間：ボーナス・アクション(動作要素なし)

目標：術者

持続時間：集中、最長1分間(10ラウンド)

効果：術者は効果時間中の次に近接攻撃を命中させたとき、+1d6[精神]の追加ダメージを与える。更に目標は【判断】セーブ(DC12)を行い、失敗すると呪文終了まで“恐怖”状態になる。そのクリーチャーは恐怖状態を終わらせるためにアクションとして【判断】セーブを行うことができる。

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、・離脱移動30ft、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う、・プレス攻撃、・信仰の感覚を使う、・癒しの手を使う。

■合計で30ftまでの移動：・起き上がる(15ft分)

■関連した雑多な行動を一つ：・今いるマスに伏せる、・ドアを開ける/閉める、・武器を抜く、・アイテムを拾う、・アイテムを手渡す

■アクションを要しない行動：・持っているアイテムを落とす、・話す

■ボーナス・アクション：・一部の呪文を使う。

味方と組織：

キャラクターの背景物語：

