



## [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、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。

## [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「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+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] ドワーフの種族特性：

ドワーフは背は低いものの、石のように丈夫で忍耐強い種族です。山や洞窟に住み、鍛冶や建築が得意です。

**暗視18m**：暗闇の中を18mまで見渡すことができる。

**ドワーフの抵抗料**：毒に対するセーヴィング・スローに有利を得る。毒ダメージへの抵抗を得る。

**ドワーフ流武器訓練**：バトル・アックス、ハンドアックス、スローイング・ハンマー、ウォーハンマーへの習熟を得る。

**ドワーフ流鎧訓練**：軽装鎧と中装鎧への習熟を得る。

## [H] クラス特徴：

クレリックは自らが信仰する神から授かった魔法を使う聖職者です。ヘルムは弱き者をかばう戦士の神です。

### クレリックのクラス特徴

**ボーナス習熟(重装鎧)**：君は重装鎧に習熟している。

**生命の使徒**：回復呪文を使用すると、3点のhpを追加回復できる。

## [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。幾つかは領域呪文であり、追加で準備している。呪文を使うとスロットが消費され、呪文の使用回数は一晩の休憩を取ることで回復する。

#### ・ガイディング・ボルト(1Lv) [通常呪文、領域呪文]

目標：射程36m(24マス)内の1体への遠隔魔法攻撃 1d20+4

持続時間：1ラウンド

効果：ヒットした目標に4d6[光輝]ダメージ、さらに次の君のターン末までに行われる目標への最初の攻撃は有利を得る。

#### ・キュア・ウーンズ(1Lv) [通常呪文、領域呪文]

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+5回復する。

#### ・ヒーリング・ワード[通常呪文]

発動時間：ボーナス・アクション

目標：18m(12マス)以内のクリーチャー1体

持続時間：瞬間

効果：目標のhpを1d4+5回復する。

#### ・ブレス[通常呪文、領域呪文]

目標：9m(6マス)以内の3体のクリーチャー

持続時間：集中、最長1分間(10ラウンド)

効果：対象は効果時間中に行う攻撃ロールかセーブに+1d4を加えられる。

### ●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。

#### ・スベア the ダイング

目標：接触した0hpのクリーチャー1体

持続時間：瞬間

効果：目標を安定化状態にする。

#### ・ガイダンス

目標：接触したクリーチャー1体

持続時間：1分間

効果：対象は効果時間中に行う1回能力チェックの前か後に、+1d4を加えることができる。

#### ・セイクリッド・フレイム

目標：18m(12マス)以内のクリーチャー1体

持続時間：瞬間

効果：目標は反応セーブ(DC12)を行い、失敗すると1d8[光輝]ダメージを受ける。目標はセーブの際に遮蔽から恩恵を得ない。

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、・7.5m移動、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う。

■合計で7.5mまでの移動：・起き上がる(3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：・キュア・ウーンズ呪文を使う。クロスボウに矢を装填する。

