



パラディン

クラス&レベル

ソラムニアの騎士

背景

プレイヤー名

ヒューマン

種族

秩序にして善

属性

経験点 (XP)

キャラクター名

1レベル

中型種族

【筋力】
+3
16

【敏捷力】
-1
9

【耐久力】
+3
16

【知力】
+1
12

【判断力】
+0
10

【魅力】
+2
14

インスピレーション

+2 習熟ボーナス

○ **+3** 【筋力】
○ **-1** 【敏捷力】
○ **+3** 【耐久力】
○ **+1** 【知力】
● **+2** 【判断力】
● **+4** 【魅力】
セーヴィング・スロー

● **+4** 〈威圧〉【魅力】
○ **+0** 〈医術〉【判断力】
● **+5** 〈運動〉【筋力】
不利 ○ **-1** 〈隠密〉【敏捷力】
○ **-1** 〈軽業〉【敏捷力】
○ **+0** 〈看破〉【判断力】
○ **+2** 〈芸能〉【魅力】
○ **+1** 〈自然〉【知力】
● **+3** 〈宗教〉【知力】
● **+2** 〈生存〉【判断力】
○ **+2** 〈説得〉【魅力】
○ **+1** 〈捜査〉【知力】
○ **+0** 〈知覚〉【判断力】
○ **-1** 〈手先の早業〉【敏捷力】
○ **+0** 〈動物使い〉【判断力】
○ **+2** 〈ベテ〉【魅力】
○ **+1** 〈魔法学〉【知力】
○ **+1** 〈歴史〉【知力】
技能

18
アーマー・クラス (AC)

-1
イニシアチブ

9.0m
(6マス)
移動速度

最大ヒット・ポイント **13**

現在ヒット・ポイント

一時的ヒット・ポイント

計 **1d10**
ヒット・ダイス

成功 ○○○○
失敗 ○○○○
死亡セーブ

人格的特徴

尊ぶもの

関わり深いもの

弱味

10 受動【判断力】〈知覚〉値

【言語】：共通語、エルフ語、ソラムニア語、ノーム語

【習熟：パラディン】
全ての鎧、盾、単純武器、軍用武器

その他の習熟と言語

名称	攻撃ボーナス	ダメージ/種別
ロングソード	+5	1d8+3 [斬撃]
ジャヴェリン	+5	1d6+3 [刺突]

・ロングソード：両用武器
(両手持ち：1d10+3 [斬撃])

・ジャヴェリン：近接武器としても、遠隔武器としても使用可能
(射程距離：9.0m (6マス) / 36.0m (24マス))

攻撃&呪文発動

【装備：パラディン】
ロングソード、ジャヴェリン(5本)、聖印付きシールド、聖印チェーン・メイル (〈隠密〉に『不利』を被る)、探検家パック
(バック内訳：背負い袋、携帯用寝具、炊事用具、ほくち箱、たいまつ10本、水袋。保存食10日分、加えて、背負い袋の脇には15mの麻ロープ)

10

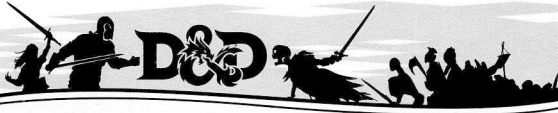
【装備：ソラムニアの騎士】
階級章、ゲーム用カード一揃い、普通の服1着、ベルトポーチ

装備

【パラディン】

- 『聖邪感知』：3回(大休憩で全回復)
君から18m以内にいる、強力な悪や善の気配(アンデッド、セレスチャル、フィード)を感知する。
- 『癒しの手』：(治療力のプール：5点)
接触した目標に対して、「治療力のプール」に残っている点数までhpを回復する。回復の使用した分、プールの残り点数は減少する。(大休憩で全回復)

特徴



キャラクター名

年齢

身長

体重

目

肌

髪

外見

【種族】

・[ヒューマン(ソラムニア出身)]:

ヒューマンはアンサロン大陸のどこにでもいる。かつてヒューマンが支配する大きな帝国が大陸のあちこちにあったが、“大変動”によりそのほとんどが崩壊した。多くのヒューマンは定住せず、小さなコミュニティを作ったり、放浪民や遊牧民になったりもした。かつての強国ソラムニアも何とか国体を保っているものの以前の栄光を失っており、伝説的守護者であったソラムニア騎士団も、その戦力を弱体化させている。

名称

パラダインの聖印



シンボル

仲間や組織

ソラムニアで育った君は、薔薇勲騎士団の騎士であった亡き父の後ろ姿に憧れ、自らも従士となるべく日々鍛錬に勤めていた。従士となった今も、パラダインの教義を胸に各地を巡り、正義を尊び弱き人々を護るために従事することに努めている。

【“緑の盾”イスピンとの出会い】:

イスピンは君の亡き父親と親友であった。君は子供の頃から彼のことを知っている。

過去の経歴

【ソラムニアの騎士】

君はソラムニアの騎士と呼ばれる勇敢な戦士となるべく訓練を重ねてきた。君の行動のすべては厳格な規範にのっとっており、君はこの規範を掲げつつ弱きを守り悪に立ち向かおうと奮闘する。君の名誉は君の命と同じくらい重い。また、君はソラムニア騎士団の要塞や宿営地において、質素な宿泊設備と食事を無料で提供してもらえる。

珍品奇品: 亡くなった騎士(父親)の防具の破片

【特技】

《ソラムニアの従士》

以下の利益を得る:

「素早い騎乗」

乗騎に乗る/降りる際に、1.5m分の移動しか消費しない。

「精密打撃」 2回 (大休憩で全回復)

君は各ターンに1回だけ、1体のクリーチャーに武器攻撃を行なう際の1回の攻撃ロールに有利を得ることができる。

攻撃がヒットしたら使用回数を減らし、その攻撃のダメージに1d8点 加算する。

攻撃が外れた場合、使用回数は減少しない。

その他の特徴

財宝

ローグ

クラス&レベル

芸人

背景

プレイヤー名

ケンダー

種族

混沌にして善

属性

経験点 (XP)

キャラクター名

1レベル

小型種族

【筋力】
-1
8

【敏捷力】
+3
16

【耐久力】
+0
10

【知力】
+1
13

【判断力】
+1
12

【魅力】
+3
16

インスピレーション

+2 習熟ボーナス

○ **-1** 【筋力】
● **+5** 【敏捷力】
○ **+0** 【耐久力】
● **+3** 【知力】
○ **+1** 【判断力】
○ **+3** 【魅力】
セーヴィング・スロー

○ **+3** 〈威圧〉【魅力】
○ **+1** 〈医術〉【判断力】
○ **-1** 〈運動〉【筋力】
● **+5** 〈隠密〉【敏捷力】
● **+5** 〈軽業〉【敏捷力】
● **+3** 〈看破〉【判断力】
● **+5** 〈芸能〉【魅力】
○ **+1** 〈自然〉【知力】
○ **+1** 〈宗教〉【知力】
○ **+1** 〈生存〉【判断力】
● **+7** 〈説得〉【魅力】
○ **+1** 〈捜査〉【知力】
● **+3** 〈知覚〉【判断力】
● **+7** 〈手先の早業〉【敏捷力】
○ **+1** 〈動物使い〉【判断力】
○ **+3** 〈ベテ〉【魅力】
○ **+1** 〈魔法学〉【知力】
○ **+1** 〈歴史〉【知力】
技能

13 受動【判断力】〈知覚〉値

【言語】：共通語、ケンダー語、盗賊の符牒

【習熟：ローグ】
軽装鎧、単純武器、ハンド・クロスボウ、ロングソード、レイピア、ショートソード、盗賊道具

【習熟強化：ローグ】(反映済)
〈説得〉と〈手先の早業〉について、習熟ボーナスは2倍になる

【習熟：芸人】
変装道具、楽器(フルート)

その他の習熟と言語

14 アーマー・クラス (AC)
+3 イニシアチブ
9.0m (6マス) 移動速度

最大ヒット・ポイント **10**

現在ヒット・ポイント

一時的ヒット・ポイント

計 **1d8** ヒット・ダイス
成功 ○○○○
失敗 ○○○○
死亡セーブ

名称	攻撃ボーナス	ダメージ/種別
ショートソード	+5	1d6+3 [刺突]
ダガー	+5	1d4+3 [刺突]
ショート・ボウ	+5	1d6+3 [刺突]

・ダガーとショートソードは「妙技武器」である

・ダガー 近接武器としても、遠隔武器としても使用可能 (射程距離: **6.0m** 〈4マス〉 / **18.0m** 〈12マス〉)

・ショートボウ 両手用武器 (射程距離: **24.0m** 〈16マス〉 / **96.0m** 〈64マス〉)

攻撃&呪文発動

15

【装備：ローグ】
ショートソード、ショートボウ、矢筒入りの矢(20本)、盗賊道具、レザー・アーマー、ダガー(2本)、泥棒パック (パック内訳: 背負い袋、小さな金属球1000個入り袋、3mの細ひも、ベル、ろうそく5本、かなてこ、金槌、ピトン10本、覆い付きランタン、油2瓶、保存食5日分、ほくち箱、水袋。加えて、背負い袋側面に15mの麻ロープ)

【装備：芸人】
楽器(フルート)、ファンからの手紙、舞台衣装、ベルトポーチ

装備

人格的特徴

尊ぶもの

関わり深いもの

弱味

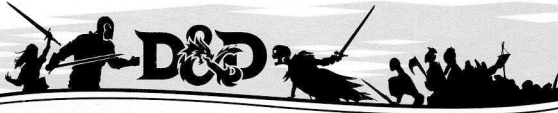
【ケンダー】

- ・【挑発】: 2回(大休憩で全回復)、【魅力】ボーナス・アクションとして18m(12マス)以内において君の言葉が聞こえて理解できる目標に難易度13の【判断力】セーブを行なわせ、失敗すると目標は、君の次ターン開始時まで、君以外の目標への攻撃ロールは『不利』となる。
- ・【ケンダーの素質】:(反映済)
神話的な出自により、選択した技能を習熟する:〈看破〉
- ・【怖いもの知らず】:
恐怖状態に対するセーブは『有利』となる。大休憩までに1回、自身の恐怖状態を防いだり終了させるためのセーブを失敗した際に、それを成功したことにできる。

【ローグ】

- ・【急所攻撃】: 1ターンに1回、『有利』を得ているクリーチャーへの攻撃ロールがヒットした際に、1d6の追加ダメージを与える。この際の武器は「妙技」属性を持つものか遠隔武器でなければならない。君以外の、攻撃目標にとっての(無力状態ではない)『敵』が、目標の1.5m(1マス)以内において、あなたの攻撃ロールが『不利』ではない場合は、『有利』でなくても追加ダメージを与える。
- ・【盗賊の符牒】: 君は盗賊が一般的に使用する符丁や隠語、サインやシンボルを理解しており、これらを駆使して普通の会話に見せかけて、相手に情報を伝えることができる。

特徴



キャラクター名

年齢

身長

体重

目

肌

髪

外見

【種族】

• **【ケンダー】**: ケンダーは、ヒューマンに似ているが、尖った耳と多様な外見を持つ、非常に小柄な人型生物だ。超自然的な強い好奇心と怖いもの知らずな面を備えており、それによって冒険に駆り立てられる。他人の持ち物や変わった品物に興味があり、時としてケンダーの持っている袋の中にそれが入っていることがある。彼らには盗んでいるという自覚はなく、その品が“いつの間にか知らぬうちに”手元にあっただけなのである。ケンダーは他者の神経を逆なでする才能にも秀でている。

名称

シンボル

仲間や組織

里を訪れた旅人たちから見聞きした外の世界の話や品物たち。それら未知への誘惑に勝てなかった君は平和に暮らしていたケンダー郷を離れ、新たな発見や未知の品々との出会いを求めて放浪の旅に出た。

【“緑の盾”イスピンとの出会い】

イスピンとはある盗賊が盗んだ貴重な何かを取り戻そうと、君を追跡していたことがある。
(おそらくその盗賊が盗んだ品が、“たまたま”彼の袋の中に入り込んだのだろう...)

過去の経歴

【芸人】

• **【人気者】**: いつでも芸をする場所(宿屋や酒場、貴族の屋敷など)を見つけることができ、毎晩芸を披露することで、こうした場所に無料で宿泊し食事を得ることができる。君が芸をしたことがある町では、見知らぬ者が君に気づいて好意を示すことがある。

【特技】

• **《追加hp》**: 君のhplは、2点上昇する。

その他の特徴

財宝



ソーサラー (月の魔法)

上位魔法の塔の魔道士

クラス&レベル

背景

プレイヤー名

ハーフエルフ

秩序にして中立

種族

属性

経験点 (XP)

キャラクター名

1 レベル

中型種族

【筋力】

-1

8

【敏捷力】

+2

14

【耐久力】

+3

16

【知力】

+1

12

【判断力】

+0

10

【魅力】

+3

16

インスピレーション

+2 習熟ボーナス

○ **-1** 【筋力】

○ **+2** 【敏捷力】

● **+5** 【耐久力】

○ **+1** 【知力】

○ **+0** 【判断力】

● **+5** 【魅力】

セーヴィング・スロー

○ **+3** <威圧> 【魅力】

○ **+0** <医術> 【判断力】

○ **-1** <運動> 【筋力】

● **+4** <隠密> 【敏捷力】

○ **+2** <軽業> 【敏捷力】

● **+2** <看破> 【判断力】

○ **+3** <芸能> 【魅力】

● **+3** <自然> 【知力】

○ **+1** <宗教> 【知力】

● **+2** <生存> 【判断力】

○ **+3** <説得> 【魅力】

○ **+1** <捜査> 【知力】

○ **+0** <知覚> 【判断力】

○ **+2** <手先の早業> 【敏捷力】

○ **+0** <動物使い> 【判断力】

○ **+3** <ペテン> 【魅力】

● **+3** <魔法学> 【知力】

● **+3** <歴史> 【知力】

技能

10 受動【判断力】<知覚>値

【言語】：共通語、エルフ語、ドワーフ語、ノーム語、ケンダー語

【習熟：ソーサラー】
ダガー、ダーツ、スリング、クォータースタッフ、ライト・クロスボウ

その他の習熟と言語

12 アーマー・クラス (AC)

+2 イニシアチブ

9.0m (6マス) 移動速度

最大ヒット・ポイント **9**

現在ヒット・ポイント

一時的ヒット・ポイント

計 **1d6**

ヒット・ダイス

成功 ○○○○

失敗 ○○○○

死亡セーブ

名称	攻撃ボーナス	ダメージ/種別
ダガー	+4	1d4+2 [刺突]
ファイアー・ボルト	+5	1d10 [火]
レイ・オヴ・フロスト	+5	1d8 [冷氣]

- ・ダガー 近接武器/遠隔武器 (射程距離: **6.0m**《4マス》 / **18.0m**《12マス》)
- ・ファイアー・ボルト (初級遠隔呪文/距離: 36m)
- ・レイ・オヴ・フロスト (初級遠隔呪文/距離: 18m)

【ソーサラー】

魔法能力値: 【魅力】

- ・呪文セーブ難易度: **13**
- ・呪文攻撃ボーナス: **+5**
- ・修得初級呪文: **4**
- ・修得呪文数: **2**
- ・呪文スロット【1レベル】: **2** スロット/日

攻撃&呪文発動

【装備：ソーサラー】

クォータースタッフ、ダガー(2本)、秘術焦点具(ワンド)、探検家パック

【バック内訳】: 背負い袋、携帯用寝具、炊事用具、ほくち箱、たいまつ10本、水袋。保存食10日分、加えて、背負い袋の脇には15mの麻ロープ

10 【装備：上位魔法の塔の魔道士】

普通の服1着、インクのつぼ、羽ペン、ベルトポーチ

装備

人格的特徴

尊ぶもの

関わり深いもの

弱味

【ハーフエルフ】

- ・暗視 (18m)/睡眠代わりに4時間瞑想
- ・魅力に対するセーブに『有利』があり、魔法による催眠効果を見逃す。

【ソーサラー】

- ・【魔力の起源】: 月の魔法

★月の体現

以下の呪文を習得する。これらの呪文はソーサラー呪文としてみなされるが、習得呪文上限数には数えない。

大休憩を終えるたびに月の相(満月/新月/三日月)を1つ選び、その月の相に対応する1レベル呪文を1回だけ、呪文スロットを消費せずに発動できる。

- 1レベル
- (満月の呪文) シールド
- (新月の呪文) レイ・オヴ・シックネス
- (三日月の呪文) カラー・スプレー

★月の炎

セイクリッド・フレイム呪文を習得する。習得初級呪文上限数には数えない。呪文を発動する際、通常通り1体を目標にするか、互いの距離が1.5m以内でどちらも呪文射程内にいる2体を目標にできる。

セイクリッド・フレイム (初級遠隔呪文/距離: 18m)

・【修得呪文】:

★初級呪文

アシッド・スプラッシュ

ファイアー・ボルト

ライト

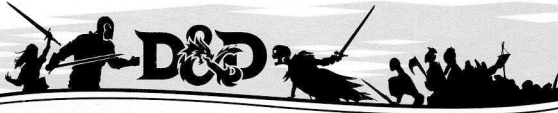
レイ・オヴ・フロスト

★1レベル呪文

マジック・ミサイル

スリープ

特徴



キャラクター名

年齢

身長

体重

目

肌

髪

外見

【種族】

・[ハーフエルフ(クオリネステイ出身)]:

ハーフエルフは「エルフ」と「ヒューマン」という二つの世界を歩み、しかもどちらの世界にも本当に属することはない。その多くはどちらの社会にも溶け込めず、孤独な放浪をするか、はぐれ者たちの仲間となって冒険の日々を送る。比較的よそ者に寛容なクオリネステイのハイ・エルフ達の元で暮らしていたとしても例外ではなかった。

名称

シンボル

仲間や組織

君は、かつてこの地で暮らしていたタニスと同様に片親がヒューマンであることが、共に暮らすハイ・エルフ達との間に微妙な距離感をもたらしていた。そんな君にとって、偶にこの地を訪れる“よそ者”たちの存在が数少ない楽しみだった。そんな彼らの物語を聴くうちに、それが憧れへと変わり、いつしか未知の世界での冒険への渴望となった。

【“緑の盾”イスピンとの出会い】:

イスピンは遥か遠方の地の品物や物語を携えて、君の故郷を訪れていた。彼は君にこの世界のたくさんのことを教えてくれた。

過去の経歴

【上位魔法の塔の魔道士】

“上位魔法の塔の魔道士”は、魔法を研究し、誤った使い方を防ごうとする魔法使いたちの組織である。君は、上位魔法の塔にゆかりのある赤ロープの魔法使いから修行をつけてもらった。この組織の正規メンバーとなるためには「大審問」と呼ばれる危険な試験を受けねばならないが、今はまだ気持ちが定まっていない。

君はこの組織が確保している任意の上位魔法の塔において、質素な宿泊設備と食事をいつでも無料で提供してもらえる。また、組織のメンバーの家でも一晩だけ無料で提供してもらえる。

珍品奇品: 最初の師匠からの未開封の手紙

【特技】

《上位魔術の入門者》

以下の利益を得る:

「月の呪文: 赤の月ルニタリ」

君の魔法に影響を及ぼす月により、以下の呪文を習得する。

初級: メイジ・ハンド

1レベル: フェザー・フォール

ロングストライダー

上記2つの1レベル呪文についてはスロットを使用して通常通り発動させるのとは別に、各1回、呪文スロットを使用せず発動できる。(大休憩で全回復 / 発動能力値:【魅力】)

その他の特徴

財宝

クレリック(戦の領域)

ソラムニアの騎士

クラス&レベル

背景

プレイヤー名

ヒューマン

中立にして善

種族

属性

経験点 (XP)

キャラクター名

1レベル

中型種族

【筋力】
+2
14

【敏捷力】
+0
10

【耐久力】
+3
16

【知力】
+0
11

【判断力】
+3
16

【魅力】
+0
10

インスピレーション

+2 習熟ボーナス

○ **+2** 【筋力】
○ **+0** 【敏捷力】
○ **+3** 【耐久力】
○ **+0** 【知力】
● **+5** 【判断力】
● **+2** 【魅力】
セーヴィング・スロー

○ **+0** 〈威圧〉【魅力】
● **+5** 〈医術〉【判断力】
● **+4** 〈運動〉【筋力】
不利 ○ **+0** 〈隠密〉【敏捷力】
○ **+0** 〈軽業〉【敏捷力】
○ **+3** 〈看破〉【判断力】
○ **+0** 〈芸能〉【魅力】
○ **+0** 〈自然〉【知力】
● **+2** 〈宗教〉【知力】
● **+5** 〈生存〉【判断力】
○ **+0** 〈説得〉【魅力】
○ **+0** 〈捜査〉【知力】
○ **+3** 〈知覚〉【判断力】
○ **+0** 〈手先の早業〉【敏捷力】
○ **+3** 〈動物使い〉【判断力】
○ **+0** 〈バテン〉【魅力】
○ **+0** 〈魔法学〉【知力】
○ **+0** 〈歴史〉【知力】
技能

13 受動【判断力】〈知覚〉値

【言語】: 共通語、エルフ語、ドワーフ語、カロリス語

【習熟: クレリック】
軽装鎧、中装鎧、盾、全ての単純武器

【習熟: クレリック(戦の領域)】
軍用武器、重装鎧

その他の習熟と言語

18 アーマー・クラス (AC) **+0** イニシアチブ **9.0m** (6マス) 移動速度

最大ヒット・ポイント **11**

現在ヒット・ポイント

一時的ヒット・ポイント

計 **1d8** 成功 ○○○○
失敗 ○○○○
ヒット・ダイス 死亡セーブ

名称	攻撃ボーナス	ダメージ/種別
ウォーハンマー	+4	1d8+2 [殴打]
ハンドアックス	+4	1d6+2 [斬撃]
セイクリッド・フレイム	[敏] 13	1d8 [光輝]

・ハンドアックス: 近接武器としても、遠隔武器としても使用可能 (射程距離: 6.0m《4マス》/ 18.0m《12マス》)

【クレリック】(焦点具: 聖印)
呪文発動能力値: 【判断力】
・呪文セーブ難易度: 13
・呪文攻撃修正値: +5
・修得初級呪文: 3
・準備呪文数: 1 (Lv) + 3 (領域呪文は除く)
・呪文スロット【1レベル】: 2スロット/日
攻撃&呪文発動

【装備: クレリック】
メイス、ライト・クロスボウ、シールド(聖印付)、チェイン・メイル (〈隠密〉に『不利』を被る) 僧侶パック (パック内訳: 背負い袋、毛布、寄付金箱、お香2塊、香炉、僧服、ろうそく10本、ほくち箱、保存食2日分、水袋)

10

【装備: ソラムニアの騎士】
階級章、ゲーム用カード一揃い、普通の服1着、ベルトポーチ

装備

人格的特徴

尊ぶもの

関わり深いもの

弱味

【クレリック】
・【信仰の領域】
あなたは神格に関連した領域を得る。
-戦の領域
★戦闘司祭: 3回(大休憩で全回復)
同じターンにおいて攻撃アクションを使用するなら、ボーナス・アクションとして1回の武器攻撃を行なえる。

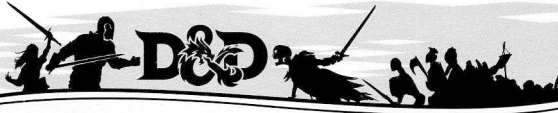
・【儀式発動】:
あなたは儀式として、『儀式』のタグを持つクレリック呪文を詠唱することができる。(呪文を準備をしている必要がある)

・【領域呪文】:
あなたが特定のクレリックレベルで習得した領域呪文は、常に準備済みとなる。

・【修得/準備呪文】:
★初級呪文
ガイダンス
セイクリッド・フレイム
ライト

★1レベル呪文
シールド・オヴ・フェイス(領域呪文)
ディヴァイン・フェイヴァー(領域呪文)
ガイディング・ボルト
キュア・ウーンズ
ヒーリング・ワード
ブレス

特徴



キャラクター名

年齢

身長

体重

目

肌

髪

外見

【種族】

・【ヒューマン (タルシス出身)】:

ヒューマンはアンサロン大陸のどこにでもいる。かつてヒューマンが支配する大きな帝国が大陸のあちこちにあったが、“大変動”によりそのほとんどが崩壊した。多くのヒューマンは定住せず、小さなコミュニティを作ったり、放浪民や遊牧民になったりもした。大陸最大の港湾都市としてその栄華を誇ったタルシスも、“大変動”による影響で海岸線が大きく遠のき、今や当時の面影もない内陸の不毛な大地にその衰退したさまを晒している。

名称

キリ=ジョリスの聖印



シンボル

仲間や組織

タルシスで育った君は、人々が「この世界は神々から見捨てられた証」とされた“大変動”の爪痕が色濃く残る厳しい環境の土地で、僅かな希望を抱えながら懸命に生きている人々の姿を見てきた。そのような時、君はキリ=ジョリス神の奇跡から啓示を受け、邪悪を退け人々を救う者となるべく従軍司祭を志した。

【“緑の盾”イスピンとの出会い】:

イスピンは1つの季節のあいだ君の家族と共に過ごし、君に剣術や航海術、言語やその他の技術を教えてくれた。

過去の経歴

【ソラムニアの騎士】

君はソラムニアの騎士と呼ばれる勇敢な戦士となるべく訓練を重ねてきた。君の行動のすべては厳格な規範にのっとりしており、君はこの規範を掲げつつ弱きを守り悪に立ち向かおうと奮闘する。君の名誉は君の命と同じくらい重い。また、君はソラムニア騎士団の要塞や宿営地において、質素な宿泊設備と食事を無料で提供してもらえる。

珍品奇品: 薔薇をモチーフにしたペンダント

【特技】

《ソラムニアの従士》

以下の利益を得る:

「素早い騎乗」

乗騎に乗る/降りる際に、1.5m分の移動しか消費しない。

「精密打撃」 2回 (大休憩で全回復)

君は各ターンに1回だけ、1体のクリーチャーに武器攻撃を行なう際の1回の攻撃ロールに有利を得ることができる。

攻撃がヒットしたら使用回数を減らし、その攻撃のダメージに1d8点加算する。

攻撃が外れた場合、使用回数は減少しない。

その他の特徴

財宝



ファイター

クラス&レベル

ギルドの職人

背景

プレイヤー名

ヒル・ドワーフ

種族

混沌にして善

属性

経験点 (XP)

キャラクター名

1レベル

中型種族

【筋力】

+2

15

【敏捷力】

-1

8

【耐久力】

+3

16

【知力】

+0

10

【判断力】

+2

14

【魅力】

+1

12

インスピレーション

+2 習熟ボーナス

● **+4** 【筋力】

○ **-1** 【敏捷力】

● **+5** 【耐久力】

○ **+0** 【知力】

○ **+2** 【判断力】

○ **+1** 【魅力】

セーヴィング・スロー

● **+3** 〈威圧〉【魅力】

○ **+2** 〈医術〉【判断力】

● **+4** 〈運動〉【筋力】

不利 ○ **-1** 〈隠密〉【敏捷力】

○ **-1** 〈軽業〉【敏捷力】

● **+4** 〈看破〉【判断力】

○ **+1** 〈芸能〉【魅力】

● **+2** 〈自然〉【知力】

○ **+0** 〈宗教〉【知力】

● **+4** 〈生存〉【判断力】

● **+3** 〈説得〉【魅力】

○ **+0** 〈捜査〉【知力】

● **+4** 〈知覚〉【判断力】

○ **-1** 〈手先の早業〉【敏捷力】

○ **+2** 〈動物使い〉【判断力】

○ **+1** 〈ベテ〉【魅力】

○ **+0** 〈魔法学〉【知力】

○ **+0** 〈歴史〉【知力】

技能

16 アーマー・クラス (AC)

-1 イニシアチブ

7.5m (5マス) 移動速度

最大ヒット・ポイント **14**

現在ヒット・ポイント

一時的ヒット・ポイント

計 **1d10**

ヒット・ダイス

成功 ○○○○

失敗 ○○○○

死亡セーブ

名称	攻撃ボーナス	ダメージ/種別
グレートアックス	+4	1d12+2 [斬撃]
ウォーハンマー	+4	1d8+2 [殴打]
ハンドアックス	+4	1d6+2 [斬撃]

・グレートアックス: 両手用武器

・ウォーハンマー: 両用武器 (両手持ち: 1d10+2 [殴打])

・ハンドアックス: 近接武器としても、遠隔武器としても使用可能 (射程距離: 6.0m [4マス] / 18.0m [12マス])

攻撃&呪文発動

人格的特徴

尊ぶもの

関わり深いもの

弱味

14 受動【判断力】〈知覚〉値

【言語】: 共通語、ドワーフ語、エルフ語

【習熟: ファイター】
全ての鎧、盾、単純武器、軍用武器

【習熟: ドワーフ】
バトルアックス、ハンドアックス、ライト・ハンマー、ウォーハンマー、鍛冶道具

【道具習熟: ギルドの職人】
よろず修理屋道具

その他の習熟と言語

【装備: ファイター】
グレートアックス、ハンドアックス(2本)、チェイン・メイル (〈隠密〉に『不利』を被る)、探検家パック (パック内訳: 背負い袋ひとつ、携帯用寝具1巻き、炊事用具1セット、ほくち箱ひとつ、松明10本、保存食10日分、水袋1枚。加えて、背負い袋の側面に15mの麻ロープ)

15

【装備: ギルドの職人】
よろず修理屋道具、いかけ屋、ギルド発行の紹介状、旅人の服、ベルトポーチ

装備

【ドワーフ/ヒル・ドワーフ】

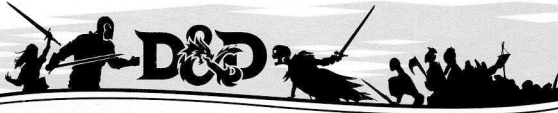
- ・暗視 18m (12マス)
- ・毒に対するセーブに『有利』で、毒ダメージに対する抵抗を持つ。
- ・石造物由来に関する〈知力〉【歴史】判定は、“+4”となる。
- ・最大hpが+1される。1レベル上昇ごとに+1 (反映済)

【ファイター】

- ・『底力』: 1回 (小休憩か大休憩で全回復) ボーナス・アクションを使用して、1d10+1のHPを回復する。
- ・『戦闘スタイル』: 下記の戦闘スタイルを習得している。

● 両手武器戦闘
君が両手で1つの近接武器(「両手用」または「両用」の特性を持つ物に限る)で攻撃を行ない、その攻撃のダメージ・ダイスの出目が1か2の場合、それらのダイスを1度だけ再ロールできる。(その場合、再ロールした結果を使用する)

特徴



キャラクター名

年齢

身長

体重

目

肌

髪

外見

【種族】

・【ヒル・ドワーフ】:ヒル・ドワーフは、“大変動”の際に故郷であるトルバルディン王国から締め出されて以来、何百年にもわたって地上の人々と共に暮らしてきた者たちである。彼らはアンサロン大陸のあちこちに広がり、ある者はその地に根付き、またある者は交易商人として旅を続ける生活を営んでいる。

名称

シンボル

仲間や組織

【ギルドの職人】

・【ギルド員】:一人前のギルド員として尊重されており、(月の5gp支払いを怠らなければ)同一ギルド会員からの援助や、仕事の口利き、冤罪に対する擁護など、ギルド所属によるさまざまな恩寵を受けることができる。相応の寄付をすることで、政治的重要人物とつながを付けることもできる。

【特技】

・《技能習熟》:君は以下の3つの技能を習熟している。(反映済)
〈威圧〉, 〈自然〉, 〈生存〉

その他の特徴

生まれ育ったソレース郊外の集落を飛び出した君は、職人仕事と傭兵まがいの仕事を続けながら、あてのない旅を続けている。放浪は決して楽しいことばかりではないが、行く先での新たな出会い、そして旨い酒を求めて、今日も歩き続ける。

【“緑の盾”イスピンとの出会い】:

君とイスピンは悪名高いゴブリンの襲撃団から、ある共同体を守った。

過去の経歴

財宝