DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

ファイター1	貴族	
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）

【筋力】	+0	10
【敏捷力】	+3	16
【耐久力】	+2	14
【知力】	+0	10
【判断力】	+1	12
【魅力】	+1	13

インスピレーション

+2 習熟ボーナス

セーヴィング・スロー

- ● +2 【筋力】
- ○ +3 【敏捷力】
- ● +4 【耐久力】
- ○ +0 【知力】
- ○ +1 【判断力】
- ○ +1 【魅力】

技能

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

11 受動【判断力】〈知覚〉値

その他の習熟と言語

【習熟：ファイター】
すべての鎧、盾、単純武器、軍用武器

【言語】
共通語、竜語、オーク語

【道具習熟】
ゲーム道具（さいころ）

14	+3	9m（6マス）
アーマー・クラス（AC）	イニシアチブ	移動速度

最大ヒット・ポイント 12

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

死亡セーヴ
成功 ○-○-○
失敗 ○-○-○

攻撃&呪文

名称	攻撃ボーナス	ダメージ／種別
ロングボウ（重藤弓）	+5	1d8+3/[刺突]
レイピア（細身の太刀）	+5	1d8+5/[刺突]
ダガー（腰刀）	+5	1d4+5/[刺突]

- ・ロングボウの射程は45m/180m
- ・ダガーは近接武器としても遠隔武器としても使用可能、射程距離：6m/18m

装備

CP	
SP	
EP	
GP	25
PP	

レザー・アーマー
ハンドアックス（2つ）
レイピア、ダガー、ロングボウ、アロー（20本）、背負い袋、上等な服1着、印章指輪、家系図、財布（25gp入り）、携帯用寝具、炊事用具、ほくち箱、松明10本、保存食10日分、水袋。
麻のロープ（15m）。

人格的特徴
・親切で気前がよく民衆に人気がある。
・1度嫌いになった相手は決して許さない。

尊ぶもの
・敬意。貴族である私が敬意を受けるのは当然のこと。だが人は地位の高下にかかわらず尊厳をもって取り扱われねばならぬ。

関わり深いもの
・わが家の者たちほど大切なものはない。

弱味
・自分に向けられた言葉のはしばしに侮辱や脅迫を嗅ぎつけ、すぐに怒りを起す。

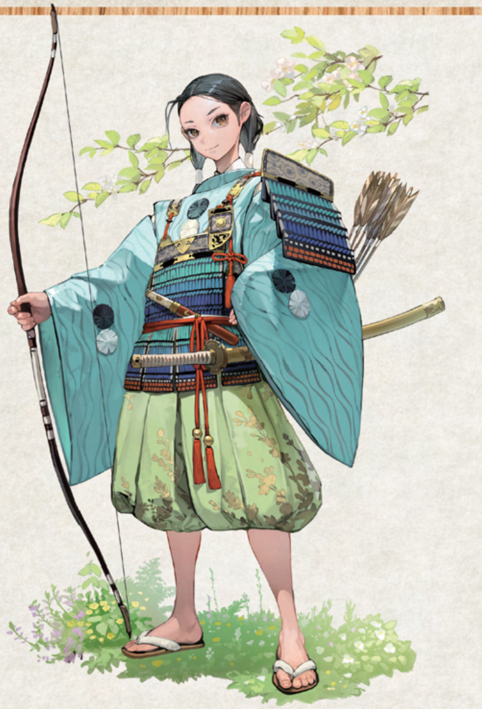
特徴

【ファイター】
・[底力]：
ボーナス・アクションを使用して（1d10+1）のヒット・ポイントを回復できる。小休憩か大休憩を取ることで再使用できる。
・[戦闘スタイル]：
片手武器戦闘（反映済）
・[特技]：強運
幸運点3点を持つ。
自分の攻撃ロールか能力値判定かセーヴィング・スロー」あるいは「自分に対する攻撃ロール」の際に1点消費して追加の1d20をロールし、元の出目か追加の目の望む方を使用できる。
消費した幸運点は大休憩で回復する。

DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

15歳	162cm	52kg
年齢	身長	体重
目	肌	髪



外見

名称

シンボル

仲間や組織

【貴族】

［貴族の特権］

君は上流社会で歓迎され、人々は君がどこにいようとも無礼だとは思わない。平民たちはあらゆる手を尽くして君を歓待し、不興を買うのを避けようとする。他の高貴な生まれの人々は、君を同じ社会階級の一員として扱う。必要があれば、君は土地の貴族に謁見を求めることができる。

その他の特徴

フェイルーン大陸の東、島国コザクラの武家の若君。
敵対する武家の奸計により一族が討ち滅ぼされ、ただ一人生き残る。助けてくれた仲間とともに山中のポータルを潜ったところ、ソード・コーストに出現した。

故郷に戻り仇を討つ日を夢見つつも、見るもの聞くものすべてが珍しい異郷の地での冒険に心躍らせてもいる。
非力ではあるが機を見るに敏。

「仇は忘れぬ、だが今の我では勝てぬ。生き延びて、強くなる。」
「裏切りに怯える館の夜具の中より、仲間との草枕のほうがましだ。」

過去の経歴

財宝

DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

ローグ1	間者（犯罪者）	
クラス&レベル	背景	プレイヤー名
ウッドエルフ	真なる中立	
種族	属性	経験点（XP）

【筋力】	+0	10
【敏捷力】	+3	16
【耐久力】	+2	14
【知力】	+1	12
【判断力】	+1	12
【魅力】	+1	12

インスピレーション

+2 習熟ボーナス

○	+0	【筋力】
●	+5	【敏捷力】
○	+2	【耐久力】
●	+3	【知力】
○	+1	【判断力】
○	+1	【魅力】

セーヴィング・スロー

○	+1	〈威圧〉	【魅力】
○	+1	〈医術〉	【判断力】
○	+0	〈運動〉	【筋力】
●	+7	〈隠密〉	【敏捷力】
●	+5	〈軽業〉	【敏捷力】
●	+3	〈看破〉	【判断力】
○	+1	〈芸能〉	【魅力】
○	+1	〈自然〉	【知力】
○	+1	〈宗教〉	【知力】
○	+1	〈生存〉	【判断力】
○	+1	〈説得〉	【魅力】
●	+3	〈捜査〉	【知力】
●	+5	〈知覚〉	【判断力】
●	+5	〈手先の早業〉	【敏捷力】
○	+1	〈動物使い〉	【判断力】
●	+3	〈ペテン〉	【魅力】
○	+1	〈魔法学〉	【知力】
○	+1	〈歴史〉	【知力】

技能

15 受動【判断力】〈知覚〉値

【習熟：ローグ、エルフ】
軽装鎧、単純武器、ショートボウ、ショートソード、ハンド・クロスボウ、レイピア、ロングボウ、ロングソード、盗賊道具
【習熟：間者（犯罪者）】
さいころ、偽造用具
【言語】
共通語、エルフ語、盗賊の符牒

その他の習熟と言語

14	+3	10.5m（7マス）
アーマー・クラス（AC）	イニシアチブ	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 ○-○-○

死亡セーヴ

名称	攻撃ボーナス	ダメージ／種別
忍者刀（ショートソード）	+5	1d6+3/［刺突］
半弓（ショートボウ）	+5	1d6+3/［刺突］
苦無（ダガー）	+5	1d4+3/［刺突］

- ショートソード、ダガーは妙技特性を持つ武器。
- ショートボウは両手用武器
  射程距離24m/96m
- ダガーは近接武器としても遠隔武器としても使用可能、射程距離：6m/18m

攻撃&呪文

CP	
SP	
EP	
GP	15
PP	

ショートソード、ショートボウ、矢筒（アロー20本）、レザー・アーマー、ダガー2本、盗賊道具、忍び装束1着、ベルトポーチ（15gp入り）背負い袋、小さな金属球1,000個入りの袋、3mの細ひも、ベル、ろうそく5本、かなてこ、金鎚、ピトン10本、覆い付きランタン、油2ビン、保存食5日分、ほくち箱、水袋。麻のロープ（15m）

装備

- 事がまずく運んだ時の用心を忘れない。
- 新しい土地では決まって周囲に目を配り、金目の物や、物を隠せる場所の目星をつける。

人格的特徴

- 人々。理想ではなく友に忠実。自分が大事に思っている人々のためなら、それ以外の連中が地獄のステュクス川に送られようが、知ったことではない。

尊ぶもの

- 私は自分の失敗のせいで愛する人を死なせてしまった。二度とは繰り返さない。

関わり深いもの

- 嘘をつく時には決まって出てしまう癖がある。

弱味

【ウッドエルフ】
- 暗視18m
- 鋭敏感覚：〈知覚〉習熟（反映済）
- フェイの血筋：魅了状態をもたらすセーヴに有利を得る。魔法で眠らされない。
- トランス：1日4時間のトランスで8時間の睡眠によって得るのと同じ利益を得る。
- 俊足：基本移動速度が10.5m
- 自然隠れ：自然現象による軽度の隠蔽でも隠れ身を行える。

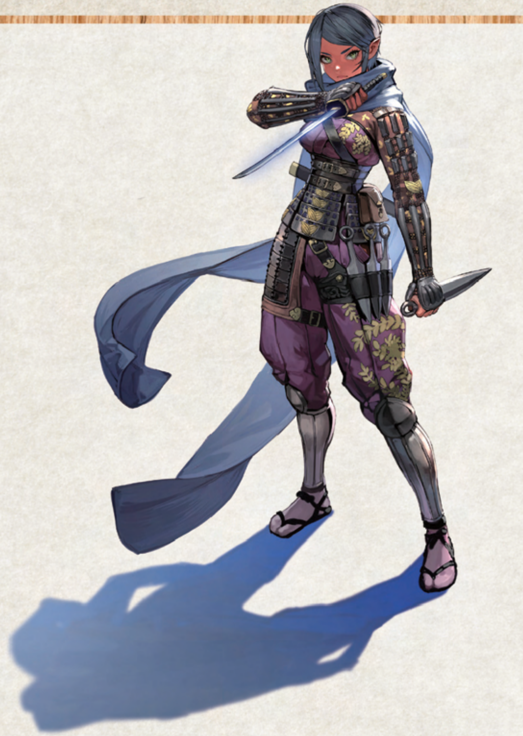
【ローグ】
- 習熟強化
  〈隠密〉、〈知覚〉について習熟ボーナスを2倍にする（反映済）。
- 急所攻撃
  1ターンに1回、有利を得ているクリーチャーへの攻撃が成功したら1d6の追加ダメージを与える。その際の武器は「妙技特性」を持つか、遠隔武器でなければならない。
  攻撃目標に対する敵（あなた以外）が目標の1.5m以内にいて、あなたの攻撃が不利を受けていない場合にも追加ダメージを与えられる。

特徴

DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

145歳（ヒューマン換算で30代前半）	152cm	42kg
年齢	身長	体重
目	肌	髪



外見

　コザクラの隣国、ワ国でエルフの隠れ里に育った。一族の中であなたに与えられた使命は人界に降りて密偵として隠れ里のために働くことであった。その一環としてコザクラのとある武家に密偵として仕えることになり、やがてその当主との間にほのかで清い愛を育んだ。

　しかしアスモデウス信徒たちの暗躍により、その家は滅び、あなたは辛うじて当主の息子、ファイターである“若君”を逃れさせた。この少年だけは死なせない。

「いかに枝葉を広げた木でも、根が腐れば倒れる。そして、その兆しには必ず気づけるものだ。……咲く花に目を奪われていなければ、な。」

「一炊の夢、百代の過客というには、関わりすぎてしまったな。」

過去の経歴

名称

シンボル

仲間や組織

【ローグ】

・盗賊の符牒

あなたは盗賊や密偵が一般に使用する符牒やサインを理解しており、そ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。これには同じ内容を通常どおりに伝える場合の4倍の時間がかる。

【間者（犯罪者）】

・黒社会のコネ

信用できる知人がおり、その知人は君と他の犯罪者や密偵とのネットワークを繋いでくれる。君はその人物と連絡を取る方法を知っている（たとえどれだけ遠く離れていても）。

その他の特徴

財宝

DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

バーバリアン1	辺境育ち	
クラス&レベル	背景	プレイヤー名
ハーフオーク	真なる中立	
種族	属性	経験点(XP)

能力	修正値	値
【筋力】	+3	16
【敏捷力】	+1	12
【耐久力】	+3	16
【知力】	+0	10
【判断力】	+1	13
【魅力】	−1	8

インスピレーション

+2 習熟ボーナス

●	+5	【筋力】
○	+1	【敏捷力】
●	+5	【耐久力】
○	+0	【知力】
○	+1	【判断力】
○	−1	【魅力】

セーヴィング・スロー

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

技能

13 受動【判断力】〈知覚〉値

【習熟:バーバリアン】
軽装鎧、中装鎧、盾、単純武器、軍用武器

【習熟:辺境育ち】
楽器:ドラム

【言語】
共通語、オーク語、巨人語

その他の習熟と言語

14	+1	9m (6マス)
アーマー・クラス(AC)	イニシアチブ	移動速度

最大ヒット・ポイント 15

現在ヒット・ポイント

一時的ヒット・ポイント

計 1d12

ヒット・ダイス

成功 ○-○-○
失敗 ○-○-○

死亡セーヴ

名称	攻撃ボーナス	ダメージ/種別
薙刀(グレイブ)	+5	1d10+3/[斬撃]
投げ槍(ジャヴェリン)	+5	1d6+3/[刺突]
刀(ロングソード)	+5	1d8+3/[斬撃]

・グレイヴは両手用、間合い(3m)

・ジャヴェリンは近接武器としても遠隔武器としても使用可能(射程距離:9m/36m)

・ロングソードは両手でも使用可能、その時は1d10+3[斬撃]

攻撃&呪文

CP	
SP	
EP	
GP	10
PP	

グレイヴ、ロングソード、
ジャヴェリン(4本)背負い袋、
携帯用寝具、炊事用具、
ほくち箱、松明10本、
保存食10日分、水袋、
麻のロープ(15m)、
杖、獣罠、仕留めた熊の毛皮、
旅人の服1着、
ベルトポーチ(10gp入り)

装備

・金持ちや行儀のいい連中は信用できない。そもそも腹を空かせたアウルベアの前で金や行儀が役に立つものではない。
・いつも物を拾い上げてはぼんやりといじり、時にはうっかり壊してしまう。

人格的特徴

・力。強いものが支配する。当然のことだ。

尊ぶもの

・私は部族の最後の生き残りであり、部族の名が伝説に残るか否かは私にかかっている。

関わり深いもの

・いかなる挑戦にも暴力で応じずにはおかない。

弱味

【ハーフオーク】
・暗視18m
・強面:〈威圧〉習熟(反映済)
・ハーフオークのしぶとさ:ヒット・ポイントが0になったが即死でないなら。ヒット・ポイントは0ではなく1になる。一度使用したら大休憩を取るまで再使用できない。
・猛攻:クリティカルヒットを与えたら、その武器のダメージ・ダイスのうち1つをもう1度ロールして結果を加えることができる。

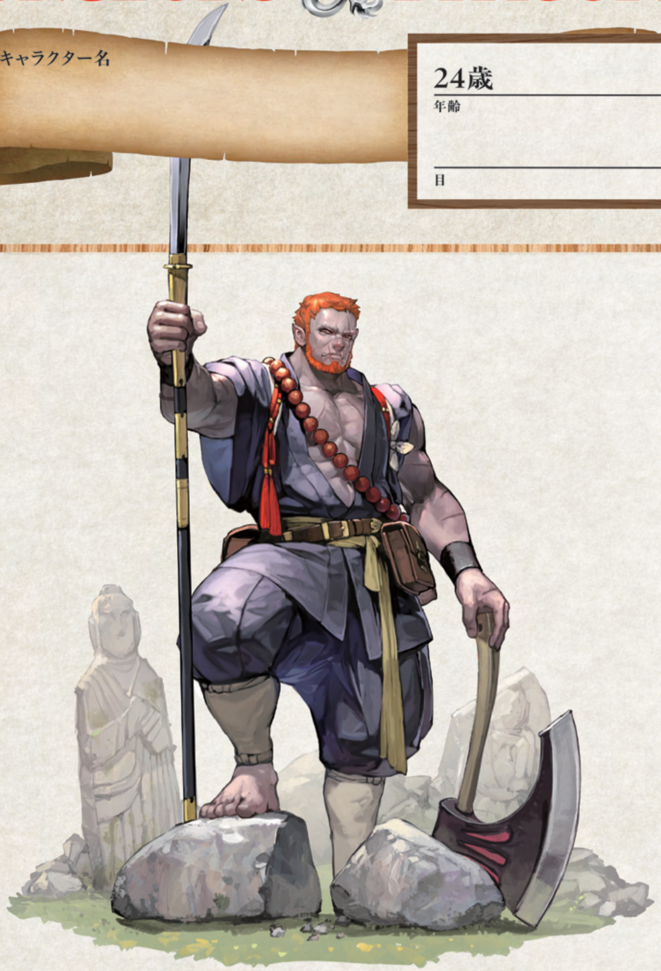
【バーバリアン】
・激怒(2回/日)
1回のボーナス・アクションを使用し激怒することで、以下の利益を得る。
・【筋】判定と【筋】セーヴに有利。
・【筋】を用いた近接武器攻撃のダメージ・ロールに+2のボーナス。
・[殴打]、[刺突]、[斬撃]ダメージに対する抵抗。
激怒は1分間持続する。ただし、(1)気絶状態になるか、(2)君が、前の君のターンの終了時からずっと、ダメージを受けることも敵対的なクリーチャーを攻撃することもないままターンを終了したなら、激怒は終了する。1回のボーナス・アクションで激怒を終了させることもできる。
・鎧わぬ守り
鎧を着用していないならACは(10+【敏】修正値+【耐】修正値)になる

特徴

DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

24歳	195cm	121kg
年齢	身長	体重
目	肌	髪



外見

コザクラの山中で暮らしていた、鬼の血を引くと伝えられる一族の戦士。

彼の一族は数代前にヒューマンの将軍が率いる軍勢と戦い、大いに戦ったが、休戦の宴で酒に毒を盛られて敗れた。

生き残った彼は、その戦いで出世した武士たちの首を狙い、都に出没していた。しかし、ファイターの“若君”と出会って決闘に負けてからは彼に仕え、陰日向に支えている。

「大熊の爪が、きさまをたたき伏せるぞ。」

「おれはあの方に負けた。一族も人間に敗れた。剛力と“大いなる熊”の加護を超えたなにかがあるのだ。それをおれは知りたい。」

過去の経歴

名称

シンボル

仲間や組織

【辺境育ち】

・放浪者：地図と地形を克明に記憶でき、周囲の地形、集落、その他特筆すべき物のおおまかな位置関係をいつでも思い出せる。加えて毎日、食糧および新鮮な水を（自分+5人）ぶん発見できる（ただし今いる土地に草の実、小動物、水などが存在する場合に限る）。

その他の特徴

財宝

DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

ウィザード1	隠者	
クラス&レベル	背景	プレイヤー名
ティーフリング	秩序にして善	
種族	属性	経験点（XP）

【筋力】	-1	8
【敏捷力】	+1	12
【耐久力】	+2	14
【知力】	+3	16
【判断力】	+2	14
【魅力】	+0	10

インスピレーション

+2 習熟ボーナス

○ -1 【筋力】
○ +1 【敏捷力】
○ +2 【耐久力】
● +5 【知力】
● +4 【判断力】
○ +0 【魅力】

セーヴィング・スロー

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

技能

12 受動【判断力】〈知覚〉値

【習熟：ウィザード】
ダガー、ダーツ、スリング、クオータースタッフ、ライト・クロスボウ

【習熟：隠者】
薬草師道具

【言語】
共通語、地獄語、奈落語

その他の習熟と言語

11 アーマー・クラス（AC）

+1 イニシアチブ

9m（6マス） 移動速度

最大ヒット・ポイント 8

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 ○=○=○

死亡セーヴ

名称	攻撃ボーナス	ダメージ／種別
懐剣（ダガー）	+3	1d4+1/［刺突］
ファイアー・ボルト	+5	1d10［火］
錫杖(クオータースタッフ)	+1	1d6-1/［殴打］

・ダガーは近接武器としても遠隔武器としても使用可能（射程距離：6m/18m）
・クオータースタッフは両手でも使用可能、その時は1d8-1［殴打］

攻撃&呪文

CP
SP
EP
GP 5
PP

ダガー、秘術焦点具（独鈷杵）、呪文書、巻物入れ（中には研究や祈祷の覚え書きが一杯）、冬用毛布、普通の服1着、薬草師道具、笈（背負い袋）、携帯用寝具、炊事用具、ほくち箱、松明10本、保存食10日分、水袋、麻のロープ（15m）。

装備

・常に物静かで落ち着いており、生死の境にあっても同様である。
・しばしば思索や瞑想にふけって周囲の状況を見失う。

人格的特徴

・己を知ること。ただ己を知れば、他に知るべき事はない。

尊ぶもの

・私は隠棲の中で大いなる悪の存在を知った。これを打ち砕けるのは私だけだ。

関わり深いもの

・世を離れ瞑想にふけっても消えなかった、血なまぐさい思いが腹の中にある。

弱味

【ティーフリング】
・暗視18m
・地獄の抵抗力：［火］ダメージに対する抵抗を得る。
・地獄の血の遺産：初級魔術のソーマタージーを修得している。

【ウィザード】
・秘術回復：
小休憩時に、消費済みの呪文スロット1レベル分回復できる（1回/日）。
・儀式発動：
呪文書に書かれている[儀式]タグを持つ呪文を、儀式として発動できる。10分かかるがスロットを消費しない。
・呪文発動
1日4つの呪文（初級呪文を除く）を準備する。
・修得呪文
★初級呪文
　ソーマタージー
　ファイアー・ボルト
　プレスティディジティション
　メンディング
★1レベル呪文
　シールド
　ディテクトマジック
　バーニングハンズ
　フォッグ・クラウド
　プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド
　マジック・ミサイル

特徴

DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

33歳	165cm	60kg
年齢	身長	体重
目	肌	髪

外見

　コザクラの険しい山中、庵を結んだ師の元で密教の教理を学んでいた隠者。
　胸の中に荒ぶる地獄の火を鎮めるために護身の法を修めていたが、アスモデウス信徒の陰謀を知り、奴らが追うファイター、“若君”を助けるため山を下りた。
　俗事には疎いが、強大な呪力で仲間たちを守り、時には己の身に宿した地獄の業火で敵を焼き払う。

「天地の理法は金剛不壊、悪も混沌も勝てはしないのです。」
「術法は剣難を阻み、悪鬼を遠ざけます。しかし、胸中に燃える地獄の炎は私が鎮めねばならぬのです。」

過去の経歴

仲間や組織

名称

シンボル

【隠者】

［発見］

　隠棲の中で独自の大きな発見をした。発見が具体的にいかなるものであったかは、君の隠棲がいかなるものであったかによる。
　それは多元宇宙、神々、外方次元界の力ある存在、天然自然の諸力に関する大真理であるかもしれない。誰も目にしたことのない土地であるかもしれない。忘られて久しい一つの事実を再発見したのかもしれない。歴史を書き換えるに足るほどの、重大な過去の遺品を発掘したのかもしれない。あるいはまた、君を追放の身に追いやった人々にとって不利な情報を見出し、それゆえ世間に戻ってきたのかもしれない。
　君の発見がいかなるものであったか、そしてそれがキャンペーンにどんな影響を与えるかについては、DMと話し合って決定すること。

その他の特徴

財宝

DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

ドルイド1	侍祭	
クラス&レベル	背景	プレイヤー名
フォレスト・ノーム	中立にして善	
種族	属性	経験点（XP）

【筋力】	-1	8
【敏捷力】	+1	12
【耐久力】	+2	15
【知力】	+2	14
【判断力】	+2	15
【魅力】	+0	10

□ インスピレーション

+2 習熟ボーナス

○	-1	【筋力】
○	+1	【敏捷力】
○	+2	【耐久力】
●	+4	【知力】
●	+4	【判断力】
○	+0	【魅力】

セーヴィング・スロー

○	+0	〈威圧〉	【魅力】
○	+2	〈医術〉	【判断力】
○	-1	〈運動〉	【筋力】
○	+1	〈隠密〉	【敏捷力】
○	+1	〈軽業〉	【敏捷力】
●	+4	〈看破〉	【判断力】
○	+0	〈芸能〉	【魅力】
●	+4	〈自然〉	【知力】
●	+4	〈宗教〉	【知力】
○	+2	〈生存〉	【判断力】
○	+0	〈説得〉	【魅力】
○	+2	〈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】
○	+0	〈ペテン〉	【魅力】
○	+2	〈魔法学〉	【知力】
○	+2	〈歴史〉	【知力】

技能

14 受動【判断力】〈知覚〉値

【習熟：ドルイド】
軽装鎧、中装鎧、盾、クオータースタッフ、クラブ、シックル、シミター、ジャヴェリン、スピア、スリング、ダーツ、ダガー、メイス、薬草師道具

【言語】
共通語、ドルイド語、エルフ語、ノーム語、オーク語

その他の習熟と言語

12	+1	7.5m（5マス）
アーマー・クラス（AC）	イニシアチブ	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 ○-○-○

死亡セーヴ

名称	攻撃ボーナス	ダメージ／種別
クオータースタッフ	+1	1d6−1/［殴打］
腰刀（ダガー）	+3	1d4+1/［刺突］
ソーン・ウィップ	+4	1d6/［刺突］

・ダガーは近接武器としても遠隔武器としても使用可能（射程距離：6m/18m）
・クオータースタッフは両手でも使用可能、その時は1d8-1［殴打］
・ソーン・ウィップの射程距離は9m、大型以下の目標に命中したら最大3m引寄せられる。

攻撃&呪文

CP	
SP	
EP	
GP	15
PP	

クオータースタッフ、ダガー、
レザー・アーマー、
ドルイド用焦点具（榊の枝）、
笈（背負い袋）、携帯用寝具、
炊事用具、ほくち箱、松明10本、
保存食10日分、水袋、
麻のロープ（15m）。
聖印（鏡）、祈祷書、お香5本、
結袈裟（法衣）、普通の服1着、
ベルトポーチ（15gp入り）

装備

・最も対立する敵の中にさえ共通点を見出すことができ、彼らに共感し、常に平和のために努めている。
・何ものも私の楽天的な態度を揺るがすことはできない。

人格的特徴

・慈善。この身を粉にしようとも、私は常に困っている人々を助けようと努める。

尊ぶもの

・はるか昔に失われた我が信仰における古代の聖遺物奪還に命を懸けている。

関わり深いもの

・信仰心ゆえに、同じ神への信仰を口にする者を時として盲信してしまう。

弱味

【フォレスト・ノーム】
・暗視18m
・ノームの機転：魔法に対する【知力】、【判断力】、【魅力】セーヴに有利
・生来の幻術師：マイナー・イリュージョンを修得。呪文発動能力値は【知力】
・小動物との会話：サイズ分類が小型以下の「野獣」と単純な概念を伝えあえる。

【ドルイド】
・儀式発動：
呪文書に書かれている[儀式]タグを持つ呪文を、儀式として発動できる。10分かかるがスロットを消費しない。
・呪文発動
1日3つの呪文（初級呪文を除く）を準備する。
★初級呪文
　ソーン・ウィップ
　ドルイドクラフト
　マイナー・イリュージョン
★1レベル呪文
　エンタングル
　キュア・ウーンズ
　フェアリー・ファイアー

特徴

DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

323歳	112cm	18kg
年齢	身長	体重
目	肌	髪

外見

　コザクラおよびワの島々の自然を崇める森の賢人として、峰を周り人々の日々の生活を守ってきた。山中に庵を結んだウィザードの“隠者”の友人でもあり、隠者がアスモデウス信徒の策謀に気づいた時には協力して人界に降り、ファイターの“若君”の脱出を手伝った。

　その過程でソード・コーストに迷い込んだのは想定外だったが、この地にもドルイドのネットワークはあり、そして悩み苦しむ人々がいた。ならば為すべきことは変わらない。自然と文明の仲立ちをしながら“若君”を助けよう。そして彼が、復讐以外の生きがいを見つけられるように見守るのだ。

「わしはおぬしらの何倍も生きているが、明けなかった夜はなく、春が巡ってこなかった冬もない。きっとうまくいく。」

「体の大きな者たちは、いつも足下の花を見逃すものよ。」

過去の経歴

名称

シンボル

仲間や組織

【侍祭】

［信仰あつき者の保護］

　君と君の冒険仲間は、君の奉じる神格の“寺院、社、その他の施設”において、無料で治療や世話をうけられる。呪文に必要な物質要素はすべて君が提供しなければならない。君と信仰を共有する人物はみな、君を助けて生活レベル“質素”相当の生活をさせてくれる（ただし、君だけだ。君の仲間は含まない）。

その他の特徴

財宝