

キャラクター名

プレイヤー名

レベル 1 性別 属性

年齢 身長 体重

起源 自然 サイズ分類 中型

クラス クレリック(ウォープリースト) 種族 ドワーフ

言語 共通語、ドワーフ語

能力値と技能

8	【筋力】	能力修正値	判定修正値
	【筋力】は君の肉体的な強さを表す。	-1	-1
	〈運動〉		-2
	〈運動〉が得意な者は登攀や跳躍に優れ、敵に掴まれたとき脱出の試みが成功しやすい。		
17	【耐久力】	能力修正値	判定修正値
	【耐久力】は健康、スタミナ、生命力を表す。	+3	+3
	〈持久力〉		+4
	〈持久力〉の高さは長時間の運動や過酷な環境、飢え、乾き、病気への抵抗力をもたらす。		
14	【敏捷力】	能力修正値	判定修正値
	【敏捷力】は器用さ、敏捷性、平衡感覚を表す。	+2	+2
	〈隠密〉		+1
	〈隠密〉は、君が姿や物音を消すことにどれだけ優れているかにかかわる。		
	〈軽業〉		+1
	〈軽業〉が得意な者は、優れた平衡感覚を持ち、拘束を容易く抜け、高所から無傷で飛び降りる。“修得済”であるなら、君は崖から突き落とされても怪我を負わないかもしれない。		
	〈盗賊〉		+1
	〈盗賊〉は鍵や罫を解除したり、すりを働いたり、ささやかな手品を見せたりする。		
10	【知力】	能力修正値	判定修正値
	【知力】は君の学習能力と知性の高さを示す。	+0	+0
	〈宗教〉 修得済		+5
	〈宗教〉を学んだ者は宗教的知識、神学、不死者などの知識を学術的に習得している。またアンデッドやアストラル海に住まう生物の知識にも関わる。		
	〈魔法学〉		+0
	〈魔法学〉の知識を持つ者は、魔法の正体を暴き、魔力の存在を感じ、いくつかの次元界にまつわる情報を蓄え、そこに住まう生物の正体を見極める。		
	〈歴史〉		+0
	〈歴史〉に通じる者は、いち地方およびより広い世界の歴史を網羅している。		
18	【判断力】	能力修正値	判定修正値
	【判断力】は常識、自制心、判断能力を表す。	+4	+4
	〈看破〉 修得済		+9
	〈看破〉に優れる者は、社交的やりとりから他者の真意や嘘を見抜き、変装を見破る。		
	〈自然〉		+4
	〈自然〉は自然界や自然の生物の知識を思い出し、自然の野獣をなだめる。		
	〈知覚〉		+4
	〈知覚〉に優れる者は、隠れた・隠された生物や物品を見つけ出す。		
	〈地下探検〉		+6
	〈地下探検〉は地下での生存術、異形のクリーチャーにまつわる知識に関わる。		
	〈治療〉		+4
	〈治療〉によって、他者を負傷や病気から立ち直らせる手助けができる。		
11	【魅力】	能力修正値	判定修正値
	【魅力】は人間的魅力とリーダーシップを表す。	+0	+0
	〈威圧〉		+0
	〈威圧〉は敵対的行動、脅迫、痛烈な説得で他者に影響を与える。		
	〈交渉〉 修得済		+5
	〈交渉〉は機転、狡猾さ、社交的魅力で他者に影響を与える。		
	〈事情通〉		+0
	〈事情通〉に長けた者は、居住地において現地の情報を目立つことなく得られる。		
	〈はったり〉		+0
	上手な〈はったり〉は嘘を本当に見せかけ言いくるめる。賭博、変装、偽造にも通じる。		

受動判定 能動的に判定を試みていないとき、受動判定値を用いる。

19 受動〈看破〉 14 受動〈知覚〉

特殊な感覚 種族などの利益によって、特別な感覚を得られる場合がある。
夜目

メモ

レギュレーション

- ・レベル1
- ・日本語刊行済みのルールブック
- ・種族による能力値ボーナスに関して本国アップデートに準拠
- ・背景、テーマ未適用

カスタマイズ

- ・技能のうち、グレーで塗られたものからさらに1つ選んで“修得済”とし、技能の判定修正値を+5しよう。
- ・一日毎パワーの候補からどれか1つを選んで修得しよう。

能力値と技能

+2	イニシアチブ	5	移動速度
	イニシアチブをロールして、戦闘中の行動順を決める。		君が1回の移動アクションで移動できるマス数。 特殊な移動モード

防御値

防御値が高いほど、敵は君に攻撃をヒットさせるのが難しくなる。

16	アーマー・クラス(AC)	14	重傷値
	君に物理的な攻撃を命中させるのがどのくらい難しいかを表す。		
14	頑健	12	反応
	頑健防御値は君のたくましさやしぶとさを表す。		反応防御値は攻撃をそらしたり避けたりする能力を表す。
15	意志	7	回復力値
	意志防御値は意志の強さ、自制心、ゆるがぬ信仰心を表す。		10
29	ヒット・ポイント	10	一日の回復力使用回数

ヒット・ポイントは、君が気絶状態になるまでにどれだけダメージに耐えられるかを表す。君の重傷値は君のヒット・ポイントの半分である。君が重傷であるか否かはすべてのクリーチャーが知ることができる。君が“回復力を1回ぶん消費する”ことを許された場合、回復力使用回数を1回減らし、君の回復力値に等しい値のヒット・ポイントを回復する。

装備とアイテム

装備中

スパイク・チェーン(両手、習熟+3、[W]=2d4、間合い)、君が信仰する神の聖印、チェーンメール

所持

- ・冒険者キット (携帯用寝具、バックパック、火打石と打ち金、ベルトポーチ、保存食10日分、水袋、陽光棒2本、麻のロープ50フィート)
- ・金貨5枚

特徴

“ヒーリング・ワード”

“太陽の領域の特徴”: 君および君から5マス以内にいる味方は、死亡セーヴィング・スローに+2ボーナスを得る。

“チャネル・ディヴィニティ”

“鋼の胃袋”:[毒]に対するセーヴィング・スローに+5種族ボーナス。

“ドワーフ武器習熟”: スローイング・ハンマーとウォーハンマーに習熟

“荷重移動”防具や重荷重によって移動速度が減少しない。

“踏ん張り”: 君が強制移動させられる場合、その距離を1マス減少させてもよい。さらに、何らかの攻撃によって君が伏せ状態になる場合、即座に1回のセーヴィング・スローを行え、成功すれば君は伏せ状態にならない。

“ドワーヴン・レジリアンス”

《武器習熟: スパイクト・チェーン》

パワー

スパイクト・チェーン(近接基礎攻撃)

基礎攻撃

[無限回] ◆ [武器]

標準アクション 近接・2

目標: クリーチャー1体

攻撃: +2対AC

ヒット: 2d4-1のダメージ。

ヒーリング・ワード/癒しの言葉

壁ちた地の勇者 113

クレリック/汎用

[遭遇毎](※) ◆ [回復]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発5

目標: 使用者または爆発内の味方1人

効果: 目標は1回ぶんの回復力を消費し、1d6のhpを追加で回復する。

さらに“太陽の領域”の利益により、使用者または爆発内の味方1人は2hpを回復する。

特殊: このパワーは1遭遇につき2回使用できるが、1ラウンドには1回しか使用できない。

ブランド・オヴ・ザ・サン/太陽のしるし

壁ちた地の勇者 135

クレリック/攻撃/1

[無限回] ◆ [光輝]、[信仰]、[武器]

標準アクション 近接・2

目標: クリーチャー1体

攻撃: +7対AC

ヒット: 2d4+4の[光輝]ダメージ。

効果: 使用者または使用者から5マス以内の味方は1回のセーヴィング・スローを行える。

プレッシング・オヴ・バトル/戦いの祝福

壁ちた地の勇者 135

クレリック/攻撃/1

[無限回] ◆ [光輝]、[信仰]、[武器]

標準アクション 近接・2

目標: クリーチャー1体

攻撃: +7対AC

ヒット: 2d4+4のダメージ。

効果: 使用者または使用者から5マス以内の味方は、使用者の次のターンの終了時まで3の“すべてのダメージに対する抵抗”を得る。

サンズ・グロウ/太陽の輝き

壁ちた地の勇者 136

クレリック/汎用

[無限回] ◆ [信仰]

マイナー・アクション 近接・1

目標: 物体1つ、または何ものにも占められていないマス1つ

効果: 目標は“明るい”光を放つ。この光は目標の場所および目標から4マス以内のすべてのマスを照らす。この光は、1時間が経過するか、使用者がこのパワーをもう1回使用するか、使用者がフリー・アクションとして終了させるまで、持続する。

サン・バースト/太陽降臨

壁ちた地の勇者 136

クレリック/攻撃/1

[遭遇毎] ◆ [光輝]、[信仰]、[武器]

標準アクション 近接・2

目標: クリーチャー1体

攻撃: +7対AC

ヒット: 2d4+4の[光輝]ダメージ。

効果: 使用者および使用者から5マス以内の味方は皆、一時的hp5を得、1回のセーヴィング・スローを行える。

ドワーヴン・レジリアンス/ドワーフの底力

壁ちた地の勇者 208

ドワーフ/種族/汎用

[遭遇毎]

マイナー・アクション 使用者

効果: 使用者は底力を使用する。

チャネル・ディヴィニティ

信仰の力呼び降ろして守護神格の力を借りる、それがチャネル・ディヴィニティ・パワーだ。君はチャネル・ディヴィニティに属する2つのパワー両方を獲得するが、1つの遭遇につきどちらか片方しか使用できない。

スマイト・アンデッド/アンデッドを討つ一撃

壁ちた地の勇者 113

クレリック/攻撃

[遭遇毎] ◆ [光輝]、[信仰]、[チャネル・ディヴィニティ]、[武器]

標準アクション 近接・2

目標: アンデッド・クリーチャー1体

効果: 4d4+4の[光輝]ダメージ。使用者は目標を6マスまで押しやる。目標は使用者の次のターンの終了時まで動けない状態になる。

ミス: 半減ダメージ。

スージング・ライト/やさしい光

壁ちた地の勇者 136

クレリック/汎用

[遭遇毎] ◆ [信仰]、[チャネル・ディヴィニティ]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発2

目標: 使用者または爆発内の味方1人

効果: 目標は+2のパワー・ボーナスを得て1回のセーヴィング・スローを行う。

一日毎パワー

[一日毎]パワーは大休憩をとらない限り、1度しか使用できない君の大技だ。以下の候補から好みのものを選び、君のパワーとして修得しよう。各パワーの解説や選択のしかたは次のページを参照。

ニンバス・オヴ・ホーリー・シールドイング/聖なる加護の光輪

壁ちた地の勇者 114

クレリック/攻撃/1

[一日毎] ◆ [光輝]、[信仰]、[武器]

標準アクション 近接範囲・爆発1

目標: 爆発内の敵すべて

攻撃: +7対“意志”

ヒット: 2d4+4の[光輝]ダメージ。

効果: 使用者および使用者から2マス以内の味方は皆、遭遇の終了時まで、すべての防御値に+2パワー・ボーナスを得る。

レヴィ・オヴ・ジャッジメント/裁きの宣告

壁ちた地の勇者 114

クレリック/攻撃/1

[一日毎] ◆ [光輝]、[信仰]、[武器]

標準アクション 近接・2

目標: クリーチャー1体

攻撃: +7対AC

ヒット: 4d4+4の[光輝]ダメージ。

ミス: 半減ダメージ。

効果: この遭遇の終了時まで1回、この目標に対する味方の攻撃ロールがミスした時、使用者は1回のフリー・アクションとしてその味方の攻撃ロールを再ロールさせることができる。

レッサー・アスペクト・オヴ・ラス/怒りの化身・下級

壁ちた地の勇者 114

クレリック/攻撃/1

[一日毎] ◆ [光輝]、[信仰]、[武器]

標準アクション 近接・2

目標: クリーチャー1体

攻撃: +7対“意志”

ヒット: 2d4+4の[光輝]ダメージ。

効果: 使用者は一時的hp10を得る。この遭遇の終了時まで、使用者は攻撃ロールに+1パワー・ボーナスを得る。使用者に隣接して自分のターンを終了した敵は3の[光輝]ダメージを受ける。

インフリクト・ウーンズ/傷の付与

影の勇者 105

クレリック/攻撃/1

[一日毎] ◆ [影]、[死霊]、[信仰]、[装具]

標準アクション 近接・1

目標: クリーチャー1体

効果: 目標は3d6+4の[死霊]ダメージを受ける。

このキャラクターの戦い方

君は信仰の力を武器に宿して戦う聖戦士だ。
君はパワーを使用して、敵に攻撃しながら味方や君自身に利益をもたらすことができる。この利益をもたらすには君からの距離が重要になる(多くの場合は5マス)ため、君はなるべく多くの、傷つきやすい味方から付かず離れず行動することを意識したい。特技を裂いてまで“間合い”武器を持っているのは、立ち回りを楽にするためだ。また、ドワーフである君はマイナー・アクションで底力を使用できる。ある程度敵からの攻撃を引き受けることで、味方に迫る敵を減らそう。
遭遇毎パワーのサン・バーストは攻撃性能に関しては無限回パワーと変わらないため、複数の味方を同時に助けたいときのために取っておこう。チャネル・ディヴィニティは1遭遇にどちらか1つしか使用できないが、アンデッドがいいる場合はスマイト・アンデッドの出番はない。スージング・ライトは範囲が狭いため立ち位置に注意しよう。
君の一日毎パワーの選択次第で、その使いどころと君の戦い方に変化が生まれる。以下の記事も参考に選んでほしい。

一日毎パワーを選ぼう

- ◆ニバス・オヴ・ホーリィ・シールドディング
1マス以内の敵に同時に攻撃し、2マス以内の味方に防御値ボーナスを与える。敵味方が入り乱れた状況に強いのはもちろんだが、そう都合よく戦場展開してはくれないだろうから、攻撃する敵の数、利益を与える味方の数のどちらを優先するかを考えたい。対“意志”攻撃は、たいてい対AC攻撃よりヒットしやすいの利点。
- ◆レヴィ・オヴ・ジャッジメント
このレベルでは得づらい効果を持つパワー。特に厄介な敵がいる場合に、その動きを封じる味方のパワーをヒットさせるため、真っ先に使用したい。その場合、このパワーは出し惜しみしなくてよい。
- ◆レッサー・アスペクト・オヴ・ラス
対“意志”攻撃。一時的hp10は敵の攻撃1回ぶんくらいなら問題なく耐えられ、1レベルでは攻撃ロールも不安定になりがちなのでボーナスも役立つ。敵への作用は間合い武器と噛み合いづらく、敵は自身のターンに君から離れることもできるだろうから活用が難しい。戦闘の早いうちに使って最大限に利益を得よう。
- ◆インフリクト・ウーンズ
武器を使わないため近接・1の射程であるが、攻撃ロールを行わず、必ずダメージを与えられる。このパワーを選ぶと、君の物語性は奇妙な影を帯びてだろう。太陽の戦士たる君がこのパワーを得るに至った経緯は何だろう？

種族:ドワーフ

ドワーフは眼鏡で頑丈で頑固。友とすれば頼もしく、敵にすれば恐ろしい。富を求め、大地深くまで鉱石を掘り求め、氏族と祖先を大切にす。ドワーフの共同体はヒューマンの都市の中にもあるが、古くからある山中の堅牢な岩に住まう者も多い。
創造を司るモラディン神が炉からドワーフを生み出した、と語られ、ほとんどのドワーフは彼の教えを意識して暮らしている。信心深い者が多い一方、秘術魔法をいかがわしいものとするきらいがある。
ドワーフは受けた恩義も恨みも忘れない。ドワーフの信頼を勝ち得た者は生涯の友となるだろうし、その怒りを買った者は氏族全体の敵となる。ドワーフの居住地を幾度となく襲ってきたオーク、かつてドワーフを奴隷としていた巨人たちをひどく憎んでいる。
寿命:人間と同程度で成人。老化は遅く、150歳を過ぎるまでは壮健なまま。200歳を超えて生きるものも珍しくない。
平均身長:130~145cm 平均体重:73~100kg

クラス:ウオープリースト

ウオープリースト(戦司祭)は使える神々から授かった信仰魔法を、宗教的献身と鋭い洞察力によって行使する。ウオープリーストは罪なき者を狂暴なモンスターから守る。開拓の最前線、辺境地帯ではウオープリーストの武力と信仰の両面が求められる。
太陽の領域に属するウオープリーストは、太陽の2つの側面を扱う。焼けつく陽光によって敵に罰を与え、浄化の光によって友を守り癒す。

キャラクターを仕上げよう

- 実は、このキャラクターは未完成だ。君の手で仕上げが必要がある。キャラクターの人物像を考えながら選ぶと、より奥深い設定が生まれるだろう。
- ◆技能をもう1つ“修得済”にしよう。
 - ◆一日毎パワーを1つ選んで修得しよう。
 - ◆君の守護神格を決めよう。以下に、太陽の領域に関わる神を示す。
 - ・ペイロア(善)
太陽と夏を司るペイロアは、助けを必要とするあらゆる者に手を差し伸べ、あらゆる悪に立ち向かうよう教える。農業の神、時の守り手ともされる。一般の人々から広く信仰されており、ペイロアの神官は多くの人に歓迎され、ありがたがられる。
 - ・アモーネイター(秩序にして善)※
“黄色の太陽の守り手”太陽と時間の神であるアモーネイターは、何度も死んでは蘇っているとされる。法、約束を守り、冷静沈着であるように教えている。
 - ・スーニー(善)※
“愛のレイディ”スーニーは美と優しい感情の主。ヒューマン、エラドリン、ハーフェルフの芸術家や恋人に崇められる。超然とした態度をとる女神。愛と美の創造、追求、そしてそれを分け与えることをよしとしている。
(※)アモーネイターとスーニーは「フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド」に掲載されている神格だ。世界設定に基づいているため、これらの神を信仰したい場合、DMIを確認するのがよい。
 - ◆君の属性を決めよう。君が敬虔な神の信徒であり、神の御業をなす気があるなら、神格と同じ属性にするとよい。または、神格と別の属性を選んでよい。その場合、君の思想と神の教えには反するところがあったのかもしれない。
- 選択肢は決まったのだろうか？ ならば、あとはいくつかのパーソナルデータを決めよう。君の名前、性別、外見的特徴といった情報を決め、好みに応じて設定の味付けをすればついに完成だ。