パスファインダー協会加盟プレイ
パスファインダーへようこそ

キャラクター年代記番号

プレイヤー名 A.K.A. キャラクター名

パスファインダー協会番号 –

派　閥

この年代記シートは下記のものを利用可能にする

新参者の刃：ゴラリオンは危険と隣り合わせであり、パスファインダー協会は新規参入者に念入りに装備を与える。
君は次の利益のうち1つを最初のキャラクター（XXXXXX-1）に適用することができる；他の2つには線を引いて削除するように。君が初めてパスファインダー協会ゲームのゲーム・マスターとして務めこの名誉をこのキャラクターに適用するとき、君は選択した利益の最大使用回数を2倍にしてよい。

□ **再生の霊薬／Elixir of Renewal：**君はあたかもヒット・ポイント2d8＋5に加えて1種類の能力値ダメージを1d4ポイント回復するポーションであるかのように消費可能な特別な霊薬を獲得する。君は個のポーションを1度だけ使用することができ、例え"アルケミカル・アロケーション"（Pathfinder RPG Advanced Player's Guide 201ページ）の効果や類似のポーションの使用を複数回可能にする効果の影響下にあっても無効となる。この霊薬を使用しならばこの恩恵の行頭にあるボックスにチェックを入れること。

全てのキャラクターが治癒の魔法を使えるわけではないが、ポーションは誰でも使用できる。この霊薬は、しばしば毒、病気、そして多くのアンデッド・クリーチャーの特殊攻撃に伴う能力値ダメージを治癒できることが特に優れている。もし君が治癒呪文を発動できず緊急時に自分自身を治癒する強力な方法を求めているなら、この選択は考慮に値する。

□ **街道の刺青／Tattoo of the Open Road：**君はパスファインダー協会の記章を象った「グリフ・オヴ・ザ・オープン・ロード」の魔法の刺青を持っている。君がクリティカル・ヒットを命中させたとき、または呪文か超常能力により15ポイント以上のダメージを与えたとき、割り込みアクションによりこの恩恵の行頭にあるボックスにチェックを入れ刺青の魔法を消費し一時的ヒット・ポイント10点を1分間手に入れる。さらにこの持続時間の間、ヒット・ポイントのダメージが君を死に至らしめる値を決定する目的のための【耐久力】の値を10高いものとして扱う。

ヒット・ポイントは低いレベルにおいては貴重な必需品であり、敵のまぐれ当たりが一撃でキャラクターを死に追いやる事が時々起こり得る。この恩恵はクリティカル・ヒットが君を殺す可能性を減じるものとして検討に値する。

□□□□□ **回復のワンド／Restorative Wand：**君は5チャージの「ワンド・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ」を手に入れる。このワンドは売却時の市価は実質0gpとして扱う。君が治癒呪文を発動でき、このワンドを難なく起動できるなら、この恩恵は検討に値する。

メ　モ

最大金貨

副レベル帯	□ 遅い	□ 通常
—	—	—

副レベル帯	□ 遅い	□ 通常
—	—	—

副レベル帯	□ 遅い	□ 通常
—	—	—

副レベル帯	□ 遅い	□ 通常
—	—	—

経験点

開始時経験点

＋ 獲得経験点（GMのみ） GMのイニシャル

＝ 合計経験点

名声

開始時威信　開始時名声

＋ 獲得威信（GMのみ） GMのイニシャル

－ 消費威信

現在の威信　名声の合計

金貨

開始時GP

＋ 獲得GP（GMのみ） GMのイニシャル

＋ 日当（GMのみ） GMのイニシャル

－ 消費GP

＝ 合計

GM用記入欄

イベント　イベント・コード　日時　ゲーム・マスターの署名　GMのパスファインダー協会番号