

プレイヤーの名前

エオメル 5 パラディン 5,500
キャラクターの名前 レベル クラス 伝説の道 神話の運命 合計XP
ドワーフ 中型 男性 秩序にして善 モラディン
種族 サイズ 年齢 性別 身長 体重 属性 神格 冒険者パーティ名またはその他の所属

イニシアチブ

値	【敏】レベルの1/2	その他
2	イニシアチブ	2
状況による修正値		

防御値

値	防御値	10+ レベルの1/2	防具/ 能力値	クラス	特技	強化	その他	その他
23	AC	12	8			1	2	
状況ボーナス								

移動速度

値	基本	防具	アイテム	その他
5	移動速度(マス)	5		
特殊な移動				

能力値

値	能力値	能力修正値	修正値+レベルの1/2
16	【筋】 【筋力】	3	5
13	【耐】 【耐久力】	1	3
10	【敏】 【敏捷力】	0	2
8	【知】 【知力】	-1	1
14	【判】 【判断力】	2	4
18	【魅】 【魅力】	4	6

頑健

値	防御値	10+ レベルの1/2	能力値	クラス	特技	強化	その他	その他
17	頑健	12	3	1		1		
状況ボーナス								

反応

値	防御値	10+ レベルの1/2	能力値	クラス	特技	強化	その他	その他
16	反応	12		1		1	2	
状況ボーナス								

意志

値	防御値	10+ レベルの1/2	能力値	クラス	特技	強化	その他	その他
18	意志	12	4	1		1		
状況ボーナス								

感覚

値	受動感覚	基本	技能ボーナス
14	受動(看破)	10	+ 4
14	受動(知覚)	10	+ 4
特殊な感覚: 夜目			

攻撃ボーナス計算スペース

能力値: 近接基礎攻撃: ダイナミック・クラッグハンマー+2

攻撃ボーナス	レベルの 1/2	能力値	クラス	習熟	特技	強化	その他
+ 9	2	3		2		2	

能力値: 遠隔基礎攻撃: ロングソード

攻撃ボーナス	レベルの 1/2	能力値	クラス	習熟	特技	強化	その他
+ 8	2	3		3			

ヒット・ポイント

最大HP	回復力
57	回復力
28	回復力使用回数/日
14	回復力使用回数/日
11	回復力使用回数/日

アクション・ポイント

マイルストーン	アクション・ポイント
0	1
1	2
2	3

ダメージ計算スペース

能力値: 近接基礎攻撃: ダイナミック・クラッグハンマー+2

ダメージ	能力値	特技	強化	その他	その他
1d10+7	3	2	2		

能力値: 遠隔基礎攻撃: ロングソード

ダメージ	能力値	特技	強化	その他	その他
1d8+3	3				

底力

hp現在値	底力使用回数現在値

底力 1回/遭遇 使用済み

一時的hp

死亡セーヴィング・スロー失敗回数

セーヴィング・スロー修正値

抵抗 [毒] に対する抵抗+5の種族ボーナス

現在の状態と効果

種族特徴

種族による能力値修正

手負い狩り: 重傷の敵に対する攻撃ロールに+1の種族ボーナス。

銅の胃袋: [毒]に対するセーヴィング・スローに+5の種族ボーナス。

ドワーフの底力: "底力"をマイナー・アクションで使用できる。

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: 防具が重荷で移動速度が減少するような状況でも通常通りの移動速度で移動できる(他の効果は通常通り作用する)。

踏ん張り: 何らかの効果が君を強制的に移動させようとしたとき、君が実際に移動させられるマスの数は、その効果の定める数値よりも1マス少なくなる。さらに、何らかの攻撃によって君が伏せ状態になった際、君は即座に1回のセーヴィング・スローを行なうことができ、成功すれば伏せ状態にならずにすむ。

基礎攻撃

攻撃ボーナス	防御値	武器またはパワー	ダメージ
9	対 AC	ダイナミック・クラッグハンマー+2	1d10+7
8	対 AC	ロングソード	1d8+3
4	対 AC	クロスボウ	1d8
5	対 AC	素手(近接)	1d4+3

技能

ボーナス	技能名	技能修正値 +レベルの1/2	修得済み (+5)	防具による ペナルティ	その他
11	〈威圧〉	【魅】	6	5	なし
1	〈運動〉	【筋】	5	0	-4
-2	〈隠密〉	【敏】	2	0	-4
-2	〈軽業〉	【敏】	2	0	-4
4	〈看破〉	【判】	4	0	なし
11	〈交渉〉	【魅】	6	5	なし
1	〈持久力〉	【耐】	3	0	-4
6	〈事情通〉	【魅】	6	0	なし
4	〈自然〉	【判】	4	0	なし
6	〈宗教〉	【知】	1	5	なし
4	〈知覚〉	【判】	4	0	なし
6	〈地下探検〉	【判】	4	0	なし
9	〈治療〉	【判】	4	5	なし
-2	〈盗賊〉	【敏】	2	0	-4
6	〈はったり〉	【魅】	6	0	なし
1	〈魔法学〉	【知】	1	0	なし
1	〈歴史〉	【知】	1	0	なし

クラス/伝説の道/神話の運命特徴

チャネル・ディヴィニティ: 1回の遭遇につき1回、君は信仰の力を呼び起こし、自身を守護神格より出でた力で満たすことができる。

ディヴァイン・チャレンジ: パラディンの標的には信仰の脅威が向かう。君はディヴァイン・チャレンジのパワーを使用して1体の敵を"マークする"ことができる。

レイ・オン・ハンズ: パラディンはレイ・オン・ハンズのパワーを、マイナー・アクションに無限回(特殊)パワーとして使用できる。

特技

《癒しの手》: 君がレイ・オン・ハンズのパワーを使用する際作用を受けた味方は追加で君の【魅力】修正値に等しいヒット・ポイントを回復する。

《追加hp》: 級ごとに追加の5ヒット・ポイントを得る。

《ドワーフ流武器訓練》: すべてのアックス類およびハンマー類への習熟を得る。また、それらを用いてのダメージ・ロールに+2の特技ボーナスを得る。

修得言語

共通語、ドワーフ語。

キャラクター名
エオメル

プレイヤー名

種族	ドワーフ	クラス	パラディン	レベル	5
----	------	-----	-------	-----	---

HP	16 [筋力]	AC	23
57	13 [耐久力]	頑健	17
移動速度	10 [敏捷力]	反応	16
5	8 [知力]	意志	18
イニシア	14 [判断力]		
+2	18 [魅力]		

14 受動(看破) 14 受動(知覚)



底力

キーワード

マイナー	標準	近接範囲・爆発5	使用者
アクション	距離	距離	距離
vs	自身	自身	自身
攻撃ボーナス	防御値	目標	目標

効果:回復力を1回ぶん消費して14ヒット・ポイントを回復する。君は次の自分のターンの開始時まですべての防御値に+2のボーナスを得る。

追加効果:ドワーフは、通常は標準アクションである“底力”をマイナー・アクションで使用することができる。

クラス レベル 掲載
プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

ブレイデータ

遭遇毎特殊

遭遇毎アクション

ディヴァイン・チャレンジ

キーワード [光輝],[信仰]

マイナー	標準	近接範囲・爆発5	使用者
アクション	距離	距離	距離
vs	自身	自身	自身
攻撃ボーナス	防御値	目標	目標

効果:使用者は目標を“マーク”する。目標がすでに他のクリーチャーにマークされているなら、使用者の“マーク”の効果がそれを上書きし、既存の“マーク”された状態の効果が終了する。使用者が別の目標にこのパワーを使用するか、使用者が目標と交戦する(下記参照)のに失敗するまで、目標は“マーク”された状態のままである。あるクリーチャーをマークできるのは常に1人だけである。同じクリーチャーが別の相手から新たにマークされたなら、既存の“マーク”された状態の効果が終了する。

使用者にマークされている目標は、使用者を目標に含まない攻撃の攻撃ロールに-2のペナルティを負う。また、使用者を目標に含まない攻撃を行なうと、目標は3+パラディンの【魅力】修正値(+4)の【光輝】ダメージを受ける。このダメージは11レベルの時点で6+パラディンの【魅力】修正値(+4)に、21レベルの時点で9+パラディンの【魅力】修正値(+4)に増加する。このダメージは1ターンにつき1回しか発生しない。

使用者は自分のターン中、マークした目標と交戦するか、さもなくば別の目標をマークしなければならない。目標と“交戦”したとみなされるためには、使用者は目標に攻撃を行なうか、目標に隣接した状態で自分のターンを終えねばならない。使用者のターンの終了時にどちらの条件も満たされていない場合、目標の“マーク”された状態は終了し、使用者は次の自分のターンにディヴァイン・チャレンジを使用することができる。

ディヴァイン・チャレンジは1ターンに1回だけ使用できる。

クラス レベル 掲載
パラディン 1 プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

無限回パワー

レイ・オン・ハンズ

キーワード [回復],[信仰]

マイナー	標準	近接・接触	使用者
アクション	距離	距離	距離
vs	自身	自身	自身
攻撃ボーナス	防御値	目標	目標

特殊:このパワーは1日につき使用者の【判断力】修正値(+2)(最低1回)に等しい回数だけ使用できるが、1ラウンドに2回以上使用することはできない。

効果:使用者は1回ぶんの回復力を消費するが、ヒット・ポイントは回復しない。その代わりに、目標は1回ぶんの回復力を消費したかのようにヒット・ポイントを回復する。このパワーを使用するためには、使用者の回復力が少なくとも1回ぶん残っていないなければならない。

追加効果:

クラス レベル 掲載
パラディン 1 プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

無限回パワー

ボルスティング・ストライク

キーワード [信仰],[武器]

標準	近接・武器	使用者
アクション	距離	距離
10 vs AC	クリーチャー1体	クリーチャー1体
攻撃ボーナス	防御値	目標

攻撃:【魅力】対AC
ヒット:1[W]+【魅力】修正値(+4)ダメージ。使用者は自分の【判断力】修正値(+2)に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。

21レベルの時点で、ダメージは2[W]+【魅力】修正値(+4)に増加する。

ダイナミック・クラッグハンマー+2:
攻撃+10、1d10+8ダメージ

追加効果:

種族 レベル 掲載
パラディン 1 プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

無限回パワー

エンフィーブリング・ストライク

キーワード [信仰],[武器]

標準	近接・武器	使用者
アクション	距離	距離
10 vs AC	クリーチャー1体	クリーチャー1体
攻撃ボーナス	防御値	目標

攻撃:【魅力】対AC
ヒット:1[W]+【魅力】修正値(+4)ダメージ。使用者が目標をマークしているなら、目標は使用者の次のターンの終了時まで攻撃ロールに-2のペナルティを被る。

21レベルの時点で、ダメージは2[W]+【魅力】修正値(+4)に増加する。

ダイナミック・クラッグハンマー+2:
攻撃+10、1d10+8ダメージ

追加効果:

クラス レベル 掲載
パラディン 1 プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

無限回パワー

チャネル・ディヴィニティ:
ディヴァイン・メトル

キーワード [信仰]

マイナー	標準	近接範囲・爆発10	使用者
アクション	距離	距離	距離
vs	自身	自身	自身
攻撃ボーナス	防御値	目標	目標

チャネル・ディヴィニティ:1回の遭遇につき1回、君は信仰の力を呼び起こし、自身を守護神格より出でたる力で満たすことができる。

効果:目標は1回のセーヴィング・スローを行なう。このロールには使用者の【魅力】修正値(+4)に等しいボーナスがつく。

前提条件:チャネル・ディヴィニティ、パラディン。

追加効果:

クラス レベル 掲載
パラディン 1 プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

遭遇毎パワー

チャネル・ディヴィニティ:
ディヴァイン・ストレンクス

キーワード [信仰]

マイナー	標準	使用者	使用者
アクション	距離	距離	距離
vs	自身	自身	自身
攻撃ボーナス	防御値	目標	目標

チャネル・ディヴィニティ:1回の遭遇につき1回、君は信仰の力を呼び起こし、自身を守護神格より出でたる力で満たすことができる。

効果:使用者がこのターンに行なう次の1回の攻撃のダメージに、使用者の【筋力】修正値(+3)に等しい追加ダメージを加える。

追加効果:

クラス レベル 掲載
パラディン 1 プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

遭遇毎パワー

フィアサム・スマイト

キーワード [恐怖]、[信仰]、[武器] 使用

標準	* ↓ ↗	近接・武器	
アクション	← 3 *	距離	
10	vs	AC	クリーチャー1体
攻撃ボーナス	防御値	目標	

攻撃:【魅力】対AC
トリガー:使用者から5マス以内にいる敵1体が味方1人のhpを0以下に減少させる。
ヒット:2[W]+【魅力】修正値(+4)ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、目標は攻撃ロールに使用者の【判断力】修正値(+2)に等しいペナルティを被る。
ダイナミック・クラッグハンマー+2:
 攻撃+10、2d10+8ダメージ

追加効果:

クラス パラディン レベル 1 掲載
 プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

ライチャス・スマイト

キーワード [回復]、[信仰]、[武器] 使用

標準	* ↓ ↗	近接・武器	
アクション	← 3 *	距離	
10	vs	AC	クリーチャー1体
攻撃ボーナス	防御値	目標	

攻撃:【魅力】対AC
ヒット:2[W]+【魅力】修正値(+4)ダメージ。使用者および使用者から5マス以内にいる味方すべては5+使用者の【判断力】修正値(+2)に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。
ダイナミック・クラッグハンマー+2:
 攻撃+10、2d10+8ダメージ

追加効果:

クラス パラディン レベル 3 掲載
 プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

パラディンズ・ジャッジメント

キーワード [回復]、[信仰]、[武器] 使用

標準	* ↓ ↗	近接・武器	
アクション	← 3 *	距離	
9	vs	AC	クリーチャー1体
攻撃ボーナス	防御値	目標	

攻撃:【筋力】対AC
ヒット:3[W]+【筋力】修正値(+3)ダメージ。使用者から5マス以内にいる味方1人は回復力を消費できる。
ミス:使用者から5マス以内にいる味方1人は回復力を消費できる。
ダイナミック・クラッグハンマー+2:
 攻撃+9、3d10+7ダメージ

追加効果:

クラス パラディン レベル 1 掲載
 プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

遭遇毎パワー **DUNGEONS & DRAGONS**

遭遇毎パワー **DUNGEONS & DRAGONS**

一日毎パワー **DUNGEONS & DRAGONS**

ハロウド・サークル

キーワード [区域]、[信仰]、[装具] 使用

標準	↓ ↗	近接範囲・爆発3	
アクション	← 3 *	距離	
6	vs	反応	爆発の範囲内の敵すべて
攻撃ボーナス	防御値	目標	

攻撃:【魅力】対“反応”
ヒット:2d6+【魅力】修正値(+4)ダメージ。
効果:爆発の範囲内はこの遭遇の終了時まで“明るい”光に照らされた区域となる。使用者およびその味方は、この区域内にいる限りすべての防御値に+1のパワー・ボーナスを得る。

追加効果:

クラス パラディン レベル 5 掲載
 プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

一日毎パワー **DUNGEONS & DRAGONS**

セイクリッド・サークル

キーワード [区域]、[信仰]、[装具] 使用

標準	↓ ↗	近接範囲・爆発3	
アクション	← 3 *	距離	
<input type="checkbox"/> 無限回 <input type="checkbox"/> 遭遇毎 <input checked="" type="checkbox"/> 一日毎			

効果:この遭遇の終了時まで、爆発の範囲内は使用者とその味方にACへの+1パワー・ボーナスを与える区域となる。

追加効果:

クラス パラディン レベル 2 掲載
 プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

汎用パワー **DUNGEONS & DRAGONS**

ダイナミック・クラッグハンマー+2

ボーナス	攻撃ロールおよびダメージ・ロールに+2強化	+2d6 ダメージ
特性	クリティカル	

キーワード 使用

アクション

無限回 遭遇毎 一日毎

パワー

パワー ([遭遇毎]・[変身]):マイナー・アクション。武器を近接武器に分類されるあらゆる武器(単純武器、軍用武器、上級武器)に変更することができる。この効果はその遭遇が終了するまで、あるいは使用者がマイナー・アクションで効果を終了させるまで持続する。

アイテム・スロット/タイプ 片手 レベル 6 価格 1,800 掲載 冒険者の宝物庫

魔法の道具 **DUNGEONS & DRAGONS**

クローク・オヴ・ザ・ウォーキング・ウーンデッド+1

ボーナス	頭健、反応、意志に+1強化	クリティカル
------	---------------	--------

特性

特性:使用者は“重傷”時に底力を使用する時、1回分でなく2回分の回復力を消費できる(そして、2回分の消費に応じた量のヒット・ポイントを回復できる)。

キーワード 使用

アクション

無限回 遭遇毎 一日毎

パワー

アイテム・スロット:首

アイテム・スロット/タイプ 首 レベル 4 価格 840 掲載 冒険者の宝物庫

魔法の道具 **DUNGEONS & DRAGONS**

プレート・アーマー・オヴ・サクリファイス+1

ボーナス	+1 AC強化	クリティカル
------	---------	--------

特性

キーワード 使用

アクション

無限回 遭遇毎 一日毎

パワー

パワー ([無限回]):マイナー・アクション。使用者が、1回のセーブで終了できる効果1つの目標となっている味方1体に隣接したときに、このパワーを使用する。その味方は効果の目標ではなく、代わりに使用者がその効果の目標となる。使用者は次の自分のターンの終了時まで、その効果に対するセーヴィング・スローを行なうことはできない。
パワー ([一日毎]・[回復]):マイナー・アクション。回復力を1回ぶん消費する。使用者から5マス以内にいる味方1体は、自分で回復力を1回ぶん消費したかのようにヒット・ポイントを回復する。

アイテム・スロット/タイプ 防具 レベル 5 価格 1,000 掲載 プレイヤーズ・ハンドブック 第4版

魔法の道具 **DUNGEONS & DRAGONS**

魔法の道具 **DUNGEONS & DRAGONS**