A キャラクターシート

このキャラクターシートは君がゲーム中行う判定に必要な情報がまとめられている。また、君が装備や手に入れた宝物、経験値などを記録するためのものでもある。

B 能力値と能力修正値

能力値は体や心の才能を示すもので、高いほど良い。能力値が高ければ、能力修正値も高い値になる。

「ドアを押し開ける」「酒場の主人の名前を思い出す」などといったとき、能力値チェックを要求されることがある。その場合はd20を振り、能力修正値（能力値ではない）を加算する。たとえば【筋力】チェックを行う際には、君の【筋力】の修正値が+1なので、1d20+1で判定を行う。

C 人間の種族特性

君の移動速度は”移動アクション”を使用したときなどに、何マス（あるいは何ft）移動できるかを示す。また、人間はより多くの技能と特技を得る。

D 技能チェックのやりかた

物を登ったり泳いだりといった「できること」は技能で表される。君はクレリックとして治療の技と、人々を説得する術、そして伝説や神々の説話を学んだ。

技能チェックは技能を使って行われる。結果は高い値であるほどよい。1d20してD欄の”計”の値を加えたのが、そのチェックの結果である。たとえば、君は〈治療〉チェック時には1d20+7で行い、チェックで定められた難易度（DC）を超える必要がある。”計”の記入のない技能のチェックを行うことはできない。

自分の手番（ターン）でできること

■標準アクションを１つ

- 呪文かオリソンを使用（Ｋ欄）
- 武器で攻撃（君は隣接した敵を攻撃できる）
- マジックアイテムを使用（ポーション、ワンドなど）
- 20ft移動
- 死の調伏の使用（Ｆ欄）
- エネルギー放出の使用（Ｆ欄）

■さらに移動アクションを１つ

- アイテムを背負い袋から出す
- 20ft移動
- 武器を抜く
- ドアを開ける／閉める
- 地面のアイテムを拾う

■さらにフリーアクションを１つ（以上）

- 手に持っているアイテムを落とす
- 話す
- いまいるマスに伏せる
- 5ftだけ動く（まだ移動していない場合のみ）

© 2011, Paizo Publishing, LLC.

CLERIC CHARACTER SHEET

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME

A キャラクターの名前

Kyra カイラ

属性 中立にして善
性別 女

種族 人間
クラス クレリック
XP 0
LEVEL 1

B 能力値 / 能力修正値

	能力値	能力修正値	
【筋力】	13	+1	STR MOD（修正）
【敏捷力】	8	-1	DEX MOD（修正）
【耐久力】	14	+2	CON MOD（修正）
【知力】	10	+0	INT MOD（修正）
【判断力】	17	+3	WIS MOD（修正）
【魅力】	12	+1	CHA MOD（修正）

C 種族特性

移動速度 20ft（4マス）	
ボーナス技能	
ボーナス特技	

D 技能

	クラス技能？	ランク	+	能力修正値	+	その他修正値	=	計
〈軽業〉	☐	0	+	DEX MOD -1	+	0	=	-1
〈はったり〉	☐	0	+	CHA MOD 1	+	0	=	+1
〈登攀〉	☐	0	+	STR MOD 1	+	0	=	+1
〈交渉〉	☑	1	+	CHA MOD 1	+	3	=	+5
〈装置無力化〉	☐		+	DEX MOD	+		=	
〈治療〉	☑	1	+	WIS MOD 3	+	3	=	+7
〈知識（神秘学）〉	☑		+	INT MOD	+		=	
〈知識（ダンジョン探検）〉	☐		+	INT MOD	+		=	
〈知識（地理）〉	☐		+	INT MOD	+		=	
〈知識（歴史）〉	☑		+	INT MOD	+		=	
〈知識（地域）〉	☐		+	INT MOD	+		=	
〈知識（自然）〉	☐		+	INT MOD	+		=	
〈知識（宗教）〉	☑	1	+	INT MOD 0	+	3	=	+4
〈知覚〉	☐	0	+	WIS MOD 3	+	0	=	+3
〈騎乗〉	☐	0	+	DEX MOD -1	+	0	=	-1
〈真意看破〉	☑	0	+	WIS MOD 3	+	0	=	+3
〈呪文学〉	☑		+	INT MOD	+		=	
〈隠密〉	☐	0	+	DEX MOD -1	+	0	=	-1
訓練の必要な技能 〈水泳〉	☐	0	+	STR MOD 1	+	0	=	+1

E 武器・防具への習熟

☒ 盾	☒ 中装鎧	☒ 単純武器
☒ 軽装鎧	☐ 重装鎧	☐ 軍用武器
シミター		

F クラス特性

HIT POINTS 10

	CLASS	+	CON MOD	+	MISC	=	TOTAL
頑健セーヴ	2	+	2	+		=	+4
反応セーヴ	0	+	DEX MOD -1	+		=	-1
意志セーヴ	2	+	WIS MOD 3	+		=	+5
攻撃ボーナス	0				技能ランク		3

信仰する神：サレンラエ
信者の好む武器：シミター
死の調伏：1日6回
エネルギー放出（1d6）：1日6回

G 戦闘能力

	IMPROVED INITIATIVE	+	DEX MOD	=	TOTAL
イニシアティブ	4	+	-1	=	+3

	ATTACK BONUS	+	STR MOD	=	TOTAL
近接攻撃	0	+	1	=	+1

	ATTACK BONUS	+	DEX MOD	=	TOTAL
遠隔攻撃	0	+	-1	=	-1

武器 シミター

攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル可能域	ダメージ種別	射程距離	残り弾数
+1	1d6+1	18-20	斬撃	-	-

武器 スリング

攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル領域	ダメージ種別	射程距離	残り弾数
-1	1d4+1	20	殴打	50 ft	10

H 防具と防御能力

	ARMOR	+	SHIELD	+	DEX MOD	+	MAGIC	+ 10	=	TOTAL
AC	5	+	0	+	-1	+	0			14

I 特技

《エネルギー放出回数追加》	
《イニシアチブ強化》	

J 装備品

右の欄を参照

K 呪文

右の欄を参照

F セーヴのしかた

呪文や毒、恐怖、罠、ドラゴンの炎などに耐えられるか否かはセーヴィングスロー（セーヴ）で判定する。

セーヴの際には1d20に要求された種類のセーヴ値を加える。たとえば、君は意志セーヴを要求されたときには1d20+5を行う。出目で20が出たら常に成功、1が出たら常に失敗となる。

クレリックのクラス特徴

サレンラエのクレリックは戦闘時にシミターを使用する。

死の調伏：瀕死状態（hpが−1以下）の仲間に接触することでhpを1d4ポイント回復する能力。
エネルギー放出：神聖な力を30ft爆発範囲内に放出する。範囲内の生物のhpを回復する（1d6ポイント）か、アンデッドにダメージを与える（1d6ダメージ：対象は意志セーヴDC11でダメージ半減）

G 戦闘のしかた

君は戦闘の最初にイニシアチブチェック(1d20+3)を行う。もっとも値の高い者から行動し、以下高い順に行動を解決する。

君は1ターンに1回攻撃ができる。攻撃の判定には使用した武器の攻撃ボーナスに1d20を加える。たとえば、君がシミターで攻撃するなら、1d20+1で判定する。
この値が敵のACを超えたら、君の攻撃は命中だ！ダメージを振れ！出目が20なら常に命中、1は常にハズレとなる。出目がクリティカル可能域以内なら、その攻撃はクリティカルだ！GMにクリティカルヒットについて聞いてみよう。

H 防御力

君のアーマークラス(AC)は君が敵からの攻撃に対し、どれくらい耐えられるかを示す。高いほど攻撃を受けにくい。

I 特技

特技は君の持つ特殊な能力を示す。
《エネルギー放出回数追加》：君は通常より1日2回多くエネルギー放出（Ｆ欄参照）を使用できる。
《イニシアチブ強化》：君はイニシアチブチェックに+4のボーナスを得る。

J 装備品

スケールメイル	ベッドロール	たいまつ(10)
シミター	ベルトポーチ	保存食(5日分)
スリング	ろうそく(10)	水袋
スリング・ブリット(10)	袋	木製の聖印
背負い袋	衣類一式	60gp

K 呪文

君は呪文をブレスとプロテクション・フロム・イビルの2つ準備している。使用時は記録すること(その日はもうその呪文を使えない)。また、準備した呪文をキュア・ライト・ウーンズ（接触した仲間のhpを1d8+1回復する）に変更することもできる。呪文は毎日回復する。

- ☐ ブレス：君と君の仲間は1分間（10ラウンド）、攻撃と恐怖に対するセーヴに+1ボーナスを得る。
- ☐ プロテクション・フロム・イビル：君は自分か仲間に接触し、悪の敵からの攻撃に対するAC・セーヴへの+2ボーナスを1分間（10ラウンド）与える。

オリソン

君はディテクト・マジックを好きなときに使用できる。
ディテクト・マジック：近くにある魔法の存在を関知し、マジックアイテムを識別する。