

PC名:

(人間の癒しパラディン)

クラス: パラディン(信仰: アラワイ) Lv: 4

種族: ヒューマン 性別: 年齢:

ヒットポイント / 回復力

最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	8
45	22	12		9	10	11	12	13	14	15	16

ダメージ:

移動速度

通常		疾走	
5マス		7マス	
基本	防具	アイテム	その他
6	-1		

イニシアチブ

合計	【敏】	Lv補正	特技	その他
+2	+0	2		

防御値

10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
23	AC	12			8	2	1	

能力値

筋力	能力値	能力修正値	能力判定値
20		+5	+7

10+Lv/2 能力修正値

種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
20	頑健	12	+5	1	1	1

耐久力	能力値	能力修正値	能力判定値
12		+1	+3

10+Lv/2 能力修正値

種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
17	反応	12	+0	1	1	2

敏捷力	能力値	能力修正値	能力判定値
10		+0	+2

10+Lv/2 能力修正値

種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
17	意志	12	+2	1	1	1

知力	能力値	能力修正値	能力判定値
8		-1	+1

判断力	能力値	能力修正値	能力判定値
14		+2	+4

魅力	能力値	能力修正値	能力判定値
14		+2	+4

アクションポイント

0	1	2	3	4
---	---	---	---	---

技能

技能名	ボーナス	能力判定値	習得	防具	種族	その他
威圧	+4	【魅】	+4	なし		
運動	+8	【筋】	+7	5	-4	
隠密	-2	【敏】	+2	-4		
軽業	-1	【敏】	+2	-4		1
看破	+4	【判】	+4	なし		
交渉	+9	【魅】	+4	5	なし	
持久力	+4	【耐】	+3	5	-4	
事情通	+4	【魅】	+4	なし		
自然	+4	【判】	+4	なし		
宗教	+6	【知】	+1	5	なし	
知覚	+4	【判】	+4	なし		
地下探検	+4	【判】	+4	なし		
治療	+9	【判】	+4	5	なし	
盗賊	-2	【敏】	+2	-4		
はったり	+4	【魅】	+4	なし		
魔法学	+1	【知】	+1	なし		
歴史	+1	【知】	+1	なし		
知覚	受動	知覚	+14	受動	看破	+14

近接基礎攻撃

武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
バスタードソード+1	1	+11	1d10+7	
ジャヴェリン	1	+9	1d6+5	

遠隔基礎攻撃

武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ジャヴェリン	10/20	+9	1d6+5	

パワースト

名称	習得	アクション	回数
アーデント・ストライク	クラス	標準	無限
ホーリー・ストライク	クラス	標準	無限
ディヴァイン・チャレンジ	クラス	マイナー	無限
レイ・オン・ハンズ	クラス	マイナー	□□
ピアシング・スマイト	クラス	標準	遭遇□
ストレンクスfromヴァラー	クラス	標準	遭遇□
CD:ディヴァイン・ストレンクスノメトル	クラス	マイナー	遭遇□
CD:アラワイズ・アバダンクス	クラス	マイナー	遭遇□
ヒロイック・エフォート	種族	割込	遭遇□
コールofチャレンジ	クラス	マイナー	遭遇□
パラディンズ・ジャッジメント	クラス	標準	一日■

種族的特徴

サイズ: 中型 移動速度: 6マス 視覚: 通常
 言語: 共通語、竜語 技能ボーナス:
 ヒロイック・エフォート: 同名のパワーを習得
 ボーナス特技: 1レベル時に追加の特技1つ
 ボーナス技能: 1レベル時に追加の技能1つを習得
 防御値ボーナス: 頑健・反応・意思+1

クラス特徴

役割: 防衛役 パワー源: 信仰 防御値ボーナス: 頑健・反応・意思+1
 防具習熟: クロース、レザー、ハイド、チェイン、スケイル、プレート; ライト・シールド、ヘヴィ・シールド
 武器習熟: 単純近接、軍用近接、軍用遠隔
 武器装具: 聖印
 クラス技能: 宗教。加えて、威圧、看破、交渉、持久力、治療、歴史から3つ
 チャネル・ディヴィニティ: 遭遇毎パワーのディヴァイン・ストレンクスノディヴァイン・メトルを得る
 ディヴァイン・チャレンジ: 同名の無限回パワーを得る
 レイ・オン・ハンズ: 同名の無限回パワーを得る

特技リスト

(武器熟練: 重刀剣) 重刀剣類のダメージロールに+1特技ボーナス
 (武器習熟: バスタードソード) バスタードソードに習熟
 (力の標的) ディヴァイン・チャレンジのダメージ+5
 (アラワイの豊饒) 目標を回復させるCDパワーを得る

装備品

武器: バスタードソード[+1,ヴェンジフル](Lv5, PHB)
 防具: プレート・アーマー[+1,ブラック・アイアン・アーマー](Lv4)
 腕
 脚: アクロバット・ブーツ(2Lv, PHB)
 手
 頭
 首: アミュレット・オヴ・ヘルス(Lv3, PHB)
 指輪
 腰
 武器: ジャヴェリン
 その他: タガールx2、登はん道具、ヒーリング・ポーションx2
 標準冒険者キット: 背負い袋、携帯用寝具、火打ち石、ベルト・ポーチ
 陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋
 所持金: 18 gp,

背景ルール

カルナス: 運動 をクラス技能にする

680

662

18

クラス特徴

ディヴァイン・チャレンジとレイ・オン・ハンズ：同名のパワーを得る。
神の制裁：一部の特技やパワーに効果により、君は敵をそれぞれに定められた間、この効果でマークできる。君にマークされてい目標は、君を目標に含まない攻撃ロールに-2 のペナルティを負う。このマークが終了するまで、目標は各ラウンドにおいて一番最初に君を目標として含まない攻撃を行ったときに、5 点の[光輝]ダメージを受ける。
チャネル・ディヴィニティ：遭遇毎に 1 回、チャネル・ディヴィニティと記載されたパワーを用いることができる。何種類を習得しようとして、遭遇毎に一回のチャネル・ディヴィニティしか使えない。

特殊な処理をする特技：なし

底力

■底力

[遭遇毎]

標準アクション 使用者

効果：回復を 1 回分消費し、ヒット・ポイントを回復する。また、次の君のターン開始時まで、全ての防御値に+ 2 のボーナスを得る。

特殊：味方から難易度 10 の 治療 判定を受けることでも、底力は発動する。その場合は、防御値のボーナスは得られない。

パワー

ディヴァイン・チャレンジ /信仰の標的 パラディン/クラス特徴

[無限回] [光輝] [信仰]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発 5

目標：爆発の範囲内にいるクリーチャー1 体

効果：君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、君のマークの効果がそれを上書きし、それまでの目標のマークされた状態の効果は終了する。同様に、君がディヴァイン・チャレンジでマークしている目標が別のクリーチャーから新たにマークされた場合、ディヴァイン・チャレンジの効果は終了する。

君が別の目標にこのパワーを使用するか、君が目標との交戦(後述)に失敗するまで、目標はマークされた状態のままである。君にマークされてい目標は、君を目標に含まない攻撃ロールに- 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うと、**目標は 10 点の[光輝]ダメージ**を受ける。このダメージは 1 ターンにつき 1 回しか発生しない。君は自分のターン中、マークした目標と交戦するか、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、目標に攻撃を行うか、目標に隣接した状態でターンを終えなければならない。君のターン終了時にどちらの条件も満たされていないければ、目標のマークされた状態は終了する。ディヴァイン・チャレンジは、1 ターンに 1 回だけ使用出来る

特殊：この能力は目標の【知力】や言語能力になんら依存するものではない。これは目標の行動に作用を及ぼす魔法的な強制効果であり、そのクリーチャーの性質には無関係である。すでに君もしくは別のキャラクターからのディヴァイン・チャレンジの作用を受けているクリーチャーに対し、再度ディヴァイン・チャレンジを使用することは出来ない

■レイ・オン・ハンズ /癒しの手

パラディン/クラス特徴

[無限回] [信仰]、[装具]、[回復]

特殊：このパワーは 1 日に 3 回使えるが、1 ラウンドに 1 回しか使えない。

マイナー・アクション 近接・接触

目標：クリーチャー1 体

効果：君は 1 回分の回復力を消費する。君のヒット・ポイントは回復しないが、代わりに目標が 1 回分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。

近接基礎攻撃(バスタード・ソード[+1, ヴェンジフル])

[無限回] [武器]

標準アクション 近接・武器(1 マス)

目標：クリーチャー1 体

攻撃：+11 対 AC

ヒット：1d10+7 ダメージ(クリティカル時 17+1d6 ダメージ)。

遠隔基礎攻撃(ジャベリン)

[無限回] [武器]

標準アクション 遠隔・武器(5/10 マス)

目標：クリーチャー1 体

攻撃：+9 対 AC

ヒット：1d6+5 ダメージ(クリティカル時 11 ダメージ)。

アーデント・ストライク /熱き心の打撃

パラディン/クラス特徴

[無限回] [信仰]、[武器]

標準アクション 近接・1 マス

目標：クリーチャー1 体

攻撃：+11 対 AC

ヒット：1d10+7 ダメージ(クリティカル時 17+1d6 ダメージ)、目標は使用者の次ターン末まで “ 神の制裁 ” の対象となる。

ホーリー・ストライク /聖なる打撃

パラディン/クラス特徴

[無限回] [信仰]、[武器]、[光輝]

標準アクション 近接・1 マス

目標：クリーチャー1 体

攻撃：+11 対 AC

ヒット：1d10+7 の[光輝]ダメージ(クリティカル時 17+1d6 ダメージ)使用者が目標をマークしているのなら、ダメージ・ロール+3。

■チャネル・ディヴィニティ：ディヴァイン・ストレンクス

/神性伝導：信仰の力

パラディン/クラス特徴

[遭遇毎] [信仰]

マイナー・アクション 使用者

効果：使用者がこのターンに行う次の 1 回の攻撃のダメージを 5 点追加。

■チャネル・ディヴィニティ：ディヴァイン・メトル

/神性伝導：信仰の奮起

パラディン/クラス特徴

[遭遇毎] [信仰]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発 10

目標：爆発の範囲内のクリーチャー1 体

効果：目標は 2 点のボーナスを受けて 1 回のセーヴィング・スローを行う。

■チャネル・ディヴィニティ：アラワイズ・アバンドンス

/神性伝導：アラワイの豊穣

特技パワー

[遭遇毎] [信仰]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発 10

目標：爆発の範囲内のクリーチャー1 体

効果：目標は回復力を 1 回分消費できる。また、使用者の自ターン末まで、全防御値に+2 パワー・ボーナス。

■ヒロイック・エフォート /英雄の奮闘

種族パワー/汎用

[遭遇毎] [冷気、or ゲーム開始時に選択]

アクション不要 使用者

トリガー：使用者が 1 回の攻撃か、1 回のセーヴィングスローにミスする。

効果：トリガーとなったロールに+4 種族ボーナスを得る。

■コール of チャレンジ /挑戦の呼び声

パラディン/汎用 2

[遭遇毎] [信仰]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発 3

目標：範囲内の敵すべて

効果：使用者の自ターン末まで全ての目標は “ 神の制裁 ” の対象となる。

■ピアシング・スマイト /徹甲の一撃

パラディン/クラス特徴

[遭遇毎] [信仰]、[武器]

標準アクション 近接・武器(1 マス)

目標：クリーチャー1 体

攻撃：+11 対 “ 反応 ”

ヒット：2d10+7 ダメージ(クリティカル時 27+1d6 ダメージ)。目標および 2 体までの使用者に隣接している敵達は使用者の次ターン末まで、使用者にマークされた状態となる。

■ストレンクス from ヴァラー /勇気の力

パラディン/クラス特徴

[遭遇毎] [信仰]、[武器]

標準アクション 近接範囲・爆発 1

目標：爆発の範囲内の敵すべて

攻撃：+11 対 “ 頑健 ”

ヒット：1d10+7 ダメージ(クリティカル時 17+1d6 ダメージ)。この攻撃がヒットした敵 1 体ごとに、使用者は一時的 HP5 を得る。

■パラディンズ・ジャッジメント /パラディンの裁き Pd/クラス特徴

[一日毎] [信仰]、[武器]、[回復]

標準アクション 近接・武器(1 マス)

目標：クリーチャー1 体

攻撃：+11 対 “ AC ”

ヒット：3d10+7 ダメージ(クリティカル時 37+1d6 ダメージ)。使用者から 5 マス以内にいる味方一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一人は回復力を消費できる。

アイテム

■バスタード・ソード[+1, ヴェンジフル]

(Lv5 武器)

アイテム・スロット：武器(バスタード・ソード)

強化：攻撃ロールとダメージロール+1

クリティカル：+1d6 ダメージ。

パワー([遭遇回])：フリー・アクション。使用者から 10 マス以内の “ 重傷 ” の味方に対して攻撃がヒットした際にこのパワーを使用できる。使用者の次ターン末まで、その攻撃を行ったものに対する**攻撃ロールに+2 パワー・ボーナス**を得、ダメージを+1d10 する。

■プレート・アーマー[+1, ブラック・アイアン]

(Lv4 鎧)

アイテム・スロット：鎧(プレート・アーマー)

強化：AC+1 特性：[火]に対する抵抗 5、および[死霊]に対する抵抗 5。

■アミュレット of ヘルス

(Lv3 お守り)

アイテム・スロット：首

強化：頑健、反応、および意志+1

特性：[毒]に対する抵抗 5。

アクロバット・ブーツ

(Lv2 靴)

アイテム・スロット：足

特性：軽業+1、使用者はマイナーアクションで起き上がれる。

■ポーション of ヒーリング

(Lv5 ポーション)

アイテム・スロット：ポーション

パワー([消費型] [回復])：マイナー・アクション。このポーションを飲み、回復力を 1 回分消費する。通常回復するヒット・ポイントの代わりに、使用者は 11 ポイントのヒット・ポイントを回復する。

この作成済み PC の解説：

■戦闘時の役割

このキャラクターの役割は防衛役です。防衛役は、ゲーム中最高の防御力と、優れた近接攻撃能力を持ちます。

防衛役の第一の仕事は、防御力の低い味方への攻撃を妨害することにあります。敵の前に立ちはだかり、クラス特徴の“マーク”などを使い敵が自由に動き回るのを防ぎましょう。

第二の仕事は、味方と協力して敵を殲滅することです。特に、味方の撃破役が近接型であるときは挟撃ボーナスを与えることが重要になります。撃破役や防衛役との連携と、“マーク”の活用次第で、君の攻撃力は撃破役にさえ迫るものになります。

■キャラクターの特色と運用

あなたは、豊饒の女神アラワイ(エベロン)に仕える人間の聖戦士です。パラディンは、最高の防御力を誇るプレートアーマーに習熟する唯一のクラスであり、極めて高い防御力を持ちます。あなたが前線で‘デイヴァイン・チャレンジ’や“神の制裁”を発生するパワーを使用することで、防御力の高いあなたを攻撃するか、不利益を承知であなたの味方を攻撃するかの選択を強いられます。特に‘デイヴァイン・チャレンジ’の与えるダメージは大きく、敵の行動は大きく制約されることになります。

また、あなたは指揮役にこそ及びませんが、“レイ・オン・ハンズ”や“デイヴァイン・メトル”、“アラワイズ・アバンダンス”など味方を回復する能力を持ちます。

技能面では、対人関係の能力が高いものの、反面、重いプレートアーマーと相まって 運動 軽業 など、他の前衛が得意とする分野は、余り得意ではありません。