

ヒットポイント / 回復力										移動速度			
最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	8	通常	疾走
101	50	25		9	10	11	12	13	14	15	16	5マス	7マス
ダメージ:										基本	防具	アイテム	その他
										6	-1		

イニシアチブ					防御値									
合計	【敏】	Lv補正	特技	その他		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
+9	1	6	2		33	AC	16	3			10	1	3	

能力値				能力値									
	能力値	能力修正値	能力判定値		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
筋力	12	+1	+7	22	頑健	16	2		1	3			
耐久力	14	+2	+8										
敏捷力	13	+1	+7	23	反応	16	2		1	3	1		
知力	14	+2	+8										
判断力	14	+2	+8	27	意志	16	6	1	1	3			
魅力	22	+6	+12										

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	+12	【魅】	12		なし		
運動	+10	【筋】	7	5	-2		
隠密	+5	【敏】	7		-2		
軽業	+5	【敏】	7		-2		
看破	+8	【判】	8		なし		
交渉	+17	【魅】	12	5	なし		
持久力	+6	【耐】	8		-2		
事情通	+12	【魅】	12		なし		
自然	+10	【判】	8		なし		2
宗教	+13	【知】	8	5	なし		
知覚	+8	【判】	8		なし		
地下探検	+8	【判】	8		なし		
治療	+15	【判】	8	5	なし		2
盗賊	+5	【敏】	7		-2		
はったり	+12	【魅】	12		なし		
魔法学	+15	【知】	8	5	なし	2	
歴史	+15	【知】	8	5	なし	2	
知覚		受動	知覚：18		受動	看破：18	

特技	
(武器習熟:バスタードソード),(武器装具練達:重刀剣),(剣術の参入者),(武器熟練:重刀剣),(早抜き),(エラドリン・ソードメイジの残像剣),(打ち倒すクリティカル)	

種族的特徴	
サイズ: 中型 移動速度: 6マス 視覚: 夜目 言語: 共通語、エルフ語 技能ボーナス: 魔法学&歴史+2 エラドリンの教育、エラドリン流武器熟練、フェイス起源。 エラドリンの意志:意志防御値+1種族、[魅了]セーブに+5種族。 トランス:睡眠の代わりに4時間のトランスを取る。その間、無防備にならない。 フェイスステップ:同名の遭遇毎パワーを得る。	

基本クラスの特徴	
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 12 防具習熟: クローズ、レザー、ハイド、チェイン、スケイル、プレート;ライト 13 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・ストレングス/ディヴァイン・メトルを得る 14 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	

背景ルール	
フェイワイルドを離れて(PHB2): 自然 +2	13,000 12,735 265

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[+3]	1マス	+19	1d10+11[光輝]	クリティカル19 20 † パーチュアス・ストライク

遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ジャベリン	10/15	+9対 AC	1d6+1	

パワーリスト				
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	
ヴァーチャス・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	□□	
フェイスステップ	種族	移動	遭遇□	
CD:ディヴァイン・ストレングス/メトル	クラス	マイナー	遭遇□	
CD:レイヴンクィーンズ・ブレスシング	クラス	フリー	遭遇□	
コールtoアームズ	クラス3	標準	遭遇□	
ディヴァイン・レヴァランス	クラス7	標準	遭遇□	
ジャスト・レイディアント	クラス11	標準	遭遇□	
アイforアン・アイ	クラス13	即・対応	遭遇□	
レイディアント・デリリウム	クラス1	標準	一日■	
ハロウド・サークル	クラス5	標準	一日■	
ナイトリィ・インターセッション	クラス9	即・割込	一日■	
コールofチャレンジ	クラス2	マイナー	遭遇□	
ラスofゴッズ	クラス6	マイナー	遭遇□	
ベネディクション	クラス10	即・対応	遭遇□	
ストライク・ミー・インステッド	クラス12	即・割込	一日■	

装備品	
武器:	バスタードソード[+3,ジャグド12Lv,AV], ジャベリンx2
防具:	ギス・プレート[+4,ウイングド,13Lv,AV2]
腕	エクスキューショナース・ブレイサーズ(3Lv,AV2 53)
脚	ブーツofイーガーネス(9Lv,AV 129)
手	ガントレットofブラッド(4Lv, AV2 58)
頭	ゴーグルズofオーラサイト(5Lv, AV 142)
首	アミュレットofトランスロケーション(+4,19Lv,AV2)
指輪	テンペスト・ウェットストーン(10Lv, AV190)x2
腰	ストールワート・ベルト(6Lv,AV)
予備装具、他	シンボルof theチャンピオンズ・コード[+2](8Lv, AV2 28)
その他	Pofヴィゴx3(9Lv,AV 188),Pofレジスタンス(4Lv,AV 189)
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: 265 gp,	

クラスと伝説の道の特徴

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。何種類を習得していようと、遭遇毎に一回のチャネル・ディヴィニティしか使えない。
正義のアクション：追加アクションを得るためにアクション・ポイント消費した際、隣接する敵は全てその敵の次ターン末まで弱体化となる。
正義の魂：隣接している味方は皆、次ターン末に行うセービング・スローのうち一つをふり直すことができる。

特殊な処理をする特技：なし

《早抜き》：武器や道具の使用と同時に準備できる。イニシアチブ+2特技。
《打ち倒すクリティカル》：クリティカルしたら、目標を伏せ状態にする。
《剣術の参入者》：一日毎に一回、刀剣を持っているとき、遭遇末までAC+1。
《エラドリン・ソードメイジの残像剣》：フェイスステップを使用して敵に隣接するマスに移動した際、その敵にフリーで一回の基礎攻撃を行える。

底力

■底力

[遭遇毎]

標準アクション 使用者

効果：回復を1回消費し、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：使用者は目標をマークする。このマークは使用者がこのパワーを再び使用するまで持続する。また、使用者がくだんの目標と“交戦”しなかった場合——すなわち、使用者が自分のターン中にくだんの目標を攻撃せず、かつ使用者が自分のターンの終了時にくだんの目標と隣接していなかった場合——使用者のターンの終了時にこのマークは終了する。

このマークが終了するまで、目標は毎ラウンド、そのラウンドに初めて使用者の味方を“使用者自身を目標に含まない攻撃パワー”の目標とした際に、14点の[光輝]ダメージを受ける。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

■■ **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2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。

特に断りの無い限り、攻撃にはバスタード・ソード[+3、ジャグド]を用いる。この場合、19~20の目でクリティカルし、目標は伏せ状態と継続ダメージ10(セーブ終了)になり、1d6追加ダメージを受ける。更に君は5点の一時HPを得る。

近接基礎攻撃(バスタード・ソード[+3、ジャグド])

ヴァーチュアス・ストライク /高潔なる打撃 パラディン/攻撃1

[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：+19 対AC

ヒット：1d10+11[光輝]ダメージ(クリティカル時21+α)、使用者は次の自ターン開始時までセーブ+2。

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：+19 対AC

ヒット：1d10+11ダメージ(クリティカル時21+α)、目標は使用者の次ターン末まで“神の制裁”の対象となる。

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+1ダメージ(クリティカル時7+αダメージ)。

■ **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回のセービング・スローを行う。

■ **チャネル・ディヴィニティ**：レイヴンクィーンズ・ブレッシング

/神性伝導：レイヴン・クィーンの祝福

特技パワー

[遭遇毎] [信仰]

フリー・アクション 遠隔10

トリガー：使用者の攻撃が射程内の敵一体のHPを0以下にする。

効果：使用者が、倒した敵から5マス以内の味方一人は1回分の回復力を消費できる。

■ **コール to アームズ** /我が刃の下へ来たれ パラディン/クラス特徴

[遭遇毎] [信仰]、[装具]

標準アクション 近接範囲・爆発5

目標：使用者にマークされたクリーチャー1体

1次攻撃：+16 対“意志”

ヒット：使用者は目標を自分に隣接するマスに引き寄せ、その後その目標に自分の武器を用いる近接攻撃を2次攻撃として行う。

2次攻撃：+18 対“AC”

ヒット：2d10+11ダメージ(クリティカル時31+α)。

■ **ディヴァイン・レヴランス** /信仰の畏れ

パラディン/攻撃7

[遭遇毎] [信仰]、[装具]

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：+16 対“意志”

ヒット：1d8+9[光輝]ダメージ(クリティカル時17+α)。目標は使用者の次ターン末まで幻惑状態となる。

■ **ジャスト・レイディアンス** /正義の輝き ジャスティシアー/攻撃11

[遭遇毎] [信仰]、[装具]、[光輝]

標準アクション 近接範囲・爆発5

目標：爆発の範囲内の使用者にマークされた敵すべて

攻撃：+16 対“意志”

ヒット：2d8+9[光輝]ダメージ(クリティカル時25+α)。目標は使用者の次ターン末まで使用者を含まない攻撃を行うことができない。

■ **アイ for アン・アイ** /目には目を

パラディン/攻撃13

[遭遇毎] [信仰]、[装具]

即応・対応 近接範囲・爆発5

トリガー使用者から5マス以内の敵1体が使用者の味方に攻撃をヒット。目標：爆発の範囲内のトリガーを発生させた敵

攻撃：+16 対“意志”

ヒット：2d8+9ダメージ(クリティカル時25+α)。目標は使用者の次ターン末まで盲目状態となる。

■ **レイディアント・デリリウム** /惑乱の煌めき

パラディン/攻撃1

[一日毎] [信仰]、[装具]、[光輝]

標準アクション 遠隔・5マス

目標：クリーチャー1体

攻撃：+16 対“反応”

ヒット：3d8+9ダメージ(クリティカル時23+α)。目標は使用者の次ターン末まで幻惑状態となる。更に目標はACに-2(セーブ・終了)。

ミス：半減ダメージ。目標は使用者の次ターン末まで幻惑状態となる。

■ **ハロウド・サークル** /清浄の円

パラディン/攻撃5

[一日毎] [信仰]、[装具]、[区域]

標準アクション 近接範囲・爆発3

目標：爆発の範囲内の敵すべて

攻撃：+16 対“反応”

ヒット：2d6+9ダメージ(クリティカル時25+α)。

効果：爆発範囲内は遭遇終了時まで“明るい”光に照らされる。使用者とその味方は区域内にいる限りすべての防御値に+1パワー・ボーナス。

■ **ナイトリィ・インターセッション** /騎士の取りなし

Pd/攻撃9

[一日毎] [信仰]、[武器]

即応・割込 近接範囲・爆発10マス

トリガー：使用者から10マス以内の敵1体の近接あるいは遠隔攻撃が使用者の味方にヒットする。

目標：トリガーを発生させた敵

効果：トリガーを発生させた攻撃はその味方でなく、使用者にヒットする。使用者は目標を自分の隣接マスに引き寄せ、以下の攻撃を行う。

攻撃：+14 対“AC”

ヒット：2d10+6ダメージ(クリティカル時26+α)。目標は遭遇終了まで使用者の“神の制裁”の対象となる。

■**フェイ・ステップ** /フェイの一飛び エラドリン/種族特徴
[遭遇毎] [瞬間移動]
移動アクション 使用者
効果：5マスまでの瞬間移動を行う。

■**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。

■**ラス of the ゴッズ** /神々の怒り パラディン/汎用 12
[一日毎] [信仰]
マイナー・アクション 近接範囲・爆発 1
目標：使用者および範囲内の味方すべて
効果：遭遇終了まで、目標のダメージロールに+6 パワー・ボーナス。

■**ベネディクション** /祝福の祈り パラディン/汎用 10
[遭遇毎] [信仰]、[回復]
即応・対応 近接範囲・爆発 5
トリガー：使用者から5マス以内の味方1体が1回の近接攻撃をヒット。
目標：トリガーを起こした味方
効果：目標は回復力を1回消費するか、ダメージロールを2回振って好きな方を選ぶことができる。

■**ストライク・ミー・インステッド** /代わりに我を打て Pd/汎用 12
[一日毎] [信仰]
即応・割込 使用者
トリガー：使用者から5マス以内にいる味方1人が攻撃される。
効果：その攻撃は目標とした使用者の味方すべてに対しては自動的にミスとなる。しかし、使用者が本来その攻撃の目標になっていようがいまいが、使用者に対して自動的にヒットする。

アイテム
バスタード・ソード[+3、ジャグド] (Lv12 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+3
クリティカル：19～20 でクリティカル。継続ダメージ 10(セーブ・終了)。

■**ギス・プレート・アーマー**[+3、ウィングド] (Lv13 鎧)
アイテム・スロット：鎧(ギス・プレート・アーマー)
強化：AC+3 (合計 AC+13)
特性：跳躍のための 運動 に+3 アイテム・ボーナス。
パワー([一日毎]):移動アクション。使用者は5マス分の飛行移動を行う。
飛行の開始と終了はしっかりとした実体のある足場で行わねばならない。使用者の次ターン末まですべての防御値に+2。

■**クローク of トランスロケーション**「+3」 (Lv14 外套)
アイテム・スロット：首； 強化：頑健、反応、および意志+3
特性：使用者が1回の[瞬間移動]パワーを使用した際、使用者は次の自ターン末まで、ACと反応防御値に+2のボーナスを得る。
パワー([一日毎]):マイナー・アクション。使用者はこの遭遇で使用した[瞬間移動]の遭遇毎パワー1つの使用回数を回復する。

■**シンボル**[+2、チャンピオンズ・コード] (Lv8 聖印)
アイテム・スロット：装具(聖印)
強化：攻撃ロールとダメージ・ロール+2
クリティカル：+2d6 ダメージ。
特性：クリーチャーが使用者のディヴァイン・チャレンジまたは神の制裁で[光輝]ダメージを受けた際、そのダメージ+2(適用済み)。
パワー([一日毎]):マイナー・アクション。使用者は自分がマークしている敵1体を選択する。その敵は使用者の次ターン末まで使用者以外のクリーチャーを目標に攻撃できない。

■**ゴーグル of オーラサイト** (Lv5 帽子)
アイテム・スロット：頭部
特性：治療 判定に+2 アイテムボーナス。
パワー([遭遇毎] [幻]):マイナー・アクション。使用者から10マス以内の目標を1対選ぶ。使用者は目標の現在HPおよび最大HP、目標に[毒]や[病気]が作用しているかどうか、また目標が何らかの[毒]や[病気]を与える能力を有しているかを知ることができる。

エクシュキュー・シュナーズ・ブレイザーズ (Lv3 腕甲)
アイテム・スロット：腕部
特性：使用者の攻撃がクリティカルしたとき+1d6 ダメージ。

ガントレット of ブラッド (Lv4 手袋)
アイテム・スロット：両手 特性:重傷の目標に対してダメージ+2。

ストールワート・ベルト (Lv6 ベルト)
アイテム・スロット：腰
特性:使用者は1回の攻撃をクリティカルする毎に6点の一時HPを得る。

■**ブーツ of イーガース** (Lv9 長靴)
アイテム・スロット：脚部
パワー([遭遇毎]):マイナー・アクション。このパワーは自分のターンにのみ使用できる。使用者は追加で一回の移動アクションを得る。

■**ポーション of ヴィゴ** (Lv9 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。使用者は15点の一時的ヒット・ポイントを得る。

■**毒**、■**死霊**、■**精神** ポーション of レジスタンス (Lv4 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。それぞれのダメージに対し5点の抵抗を得る。

■**テンペスト・ウェットストーン** (Lv9 ウェット・ストーン)
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。使用者は15点の一時的ヒット・ポイントを得る。

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。敵の前に立ちただかり、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、影の国シャドウフェルで育ち、死の女神レイヴン・クィーンに仕える妖精の騎士です。
あなたの遭遇毎パワーや一日毎パワーの多くは範囲攻撃を身につけており、ソードメイジとして魔法の剣を装具として用いることができます。この武器装具の特性と攻撃ロールの多さ(範囲攻撃、フェイスステップ後の攻撃、即応アクション)によって高確率でクリティカルを起こし、敵に損害を与えることができます。
あなたのマーク能力は極め強力なもので、あなた以外を攻撃したものに大きなダメージを与える他、「ジャスト・レイディアンス」パワーによって、あなたを含まない攻撃を禁じることができます。この時、あなたは主戦場から少し離れることで、最大の守りを味方に提供することができます。
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“ディヴァイン・メトル”、“レイヴン・クィーンズ・ブレッシング”など味方を回復する能力を持ちます。味方の状態や、即応アクションを使うタイミングをはかるため、常に気をつける必要があります。
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。