

PC名: クラス: クレリック(パイロア;善属性) Lv: 1
(ヒューマンの敬虔なるクレリック) 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
24	12	6		9	10	11	12	13	14	15	16
ダメージ:											

移動速度			
通常 5マス		疾走 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
+1	1	0		

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
17	AC	10					6	1		

能力値			
	能力値	能力修正値	能力判定値
筋力	14	+2	+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
12	頑健	10	2	1		0			

耐久力	12	+1	+1
-----	----	----	----

敏捷力	12	+1	+1
-----	----	----	----

13	反応	10	1	1			0	1		
----	----	----	---	---	--	--	---	---	--	--

知力	10	+0	+0
----	----	----	----

判断力	18	+4	+4
-----	----	----	----

17	意志	10	4	1	2		0			
----	----	----	---	---	---	--	---	--	--	--

魅力	12	+1	+1
----	----	----	----

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	+1	[魅]	+1		なし		
運動	+1	[筋]	+2		-1		
隠密	+0	[敏]	+1		-1		
軽業	+0	[敏]	+1		-1		
看破	+9	[判]	+4	5	なし		
交渉	+6	[魅]	+1	5	なし		
持久力	+0	[耐]	+1		-1		
事情通	+1	[魅]	+1		なし		
自然	+4	[判]	+4		なし		
宗教	+5	[知]	+0	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	+0	[敏]	+1		-1		
はったり	+1	[魅]	+1		なし		
魔法学	+5	[知]	+0	5	なし		
歴史	+0	[知]	+0		なし		
知覚			受動〈知覚〉：14		受動〈看破〉：19		

近接基礎攻撃				
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
メイス	1マス	+4	1d8+2	

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	10/20	+4	1d6+2	

パワーリスト			
名称	習得	アクション	回数
セイクリッド・フレイム	クラス	標準	無限
ランスofフェイス	クラス	標準	無限
ブリースツ・シールド	クラス	標準	無限
ヒーリング・ワード	クラス	マイナー	遭遇□□
CD: ターン・アンデッド	クラス	標準	遭遇□
CD: ディヴァイン・フォーチュン	クラス	フリー	遭遇□
コーズ・ファイアー	クラス	標準	遭遇□
ビーコンofホープ	クラス	標準	一日

特技
《儀式修得者》、《怒濤のアクション》、《盾習熟:ライト・シールド》

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 技能ボーナス: なし
 ボーナス無限回パワー、ボーナス特技、ボーナス技能。
 防御値ボーナス: 頑健、反応、意志の各防御値+1。

クラス特徴
 役割: 指揮役 パワー源: 信仰 防御値ボーナス: 意志+2
 防具習熟: クロース、レザー、ハイド、チェインメイル

武器習熟 単純近接、単純遠隔
武器装具: なし
クラス技能: 宗教。加えて看破、交渉、治療、魔法学、歴史、から3つ選択
癒し手の知恵:[回復]祈祷による回復HP値に+4(計算済)。
《儀式修得者》ボーナス特技、ボーナス儀式
チャネルディヴィニティ:左記に分類されるパワーの習得。
ヒーリングワード:同名のパワーの習得。

背景ルール
適用なし

装備品	
武器:	メイス、ジャベリン
防具:	チェイン・メイル
腕	ライト・シールド
脚	
手	
頭	
首	
指輪	
腰	
装具	聖印
その他	儀式書
標準冒險者キット: 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:	24 gp,

特技

《盾習熟：ライト・シールド》：該当の防具に習熟する。
《怒濤のアクション》：アクション・ポイントを消費することで得たアクションの間、君の行う攻撃ロールに+3のボーナスを得る。
《儀式修得者》：習得済の儀式を執行できる。

クラス特徴

癒し手の知恵：[回復]キーワードを持つクレリックの祈禱を用いた際、回復するHP量が+4される(計算済)。
チャンネル・ディヴィニティ：遭遇毎に1回、チャンネル・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ても、遭遇毎に一回のチャンネル・ディヴィニティしか使えない。

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

近接基礎攻撃(メイス)

[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：+4 対AC

ヒット：1d8+2ダメージ(クリティカル時10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(10/20マス)

目標：クリーチャー1体

攻撃：+4 対AC

ヒット：1d6+2ダメージ(クリティカル時8ダメージ)

セイクリッド・フレイム / 聖なる炎

クレリック/クラス特徴

[無限回]◆[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：+4 対反応

ヒット：1d6+4の[光輝]ダメージ(クリティカル時10ダメージ)。使用者の視界内の味方1人は1点の一時的HPを得るか、1回のセーヴィング・スローを行う。

ランス of フェイス / 信仰の槍

クレリック/クラス特徴

[無限回]◆[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：+4 対反応

ヒット：1d8+4の[光輝]ダメージ(クリティカル時12ダメージ)。使用者の視界内の味方1人は目標に対する次の攻撃ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。

ブリースツ・シールド / 聖職者の盾

クレリック/クラス特徴

[無限回]◆[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：+4 対AC

ヒット：1d8+2ダメージ(クリティカル時10ダメージ)。使用者および隣接する味方の1人は、使用者の次ターン末までACに+1のパワー・ボーナスを得る。

■■ヒーリング・ワード / 癒しの言葉

クレリック/クラス特徴

[無限回]◆[信仰]、[装具]、[回復]

特殊：このパワーは1遭遇につき2回使用できるが、1ラウンドには1回しか使用できない。

マイナー・アクション 近接範囲・爆発5マス

目標：使用者または爆発範囲内の味方1体

効果：目標は1回分の回復力を消費でき、それにより通常よりも1d6+4ポイント多くヒットポイントを回復できる。

■チャンネル・ディヴィニティ：ターン・アンデッド

クレリック/クラス特徴

/神性伝導：アンデッド退散

[遭遇毎]◆[信仰]、[装具]、[光輝]

標準アクション 近接範囲・爆発2マス

目標：爆発範囲内のアンデッドすべて

攻撃：+4 対意志

ヒット：1d10+4の[光輝]ダメージ(クリティカル時14ダメージ)。使用者は目標を3マス押しやる。目標は使用者の次ターン末まで動けなくなる。

■チャンネル・ディヴィニティ：ディヴァイン・フォーチュン

/神性伝導：信仰の幸運

クレリック/クラス特徴

[遭遇毎]◆[信仰]

フリー・アクション 使用者

効果：使用者は次に行う1回の攻撃およびセーヴィング・スローのロールに+1のボーナスを得る。ただし、ボーナスを得られるのは使用者の次ターン末までに行われたロールに限られる。

■コース・フィアー / 恐怖の喚起

クレリック/クラス特徴

[遭遇毎]◆[信仰]、[装具]

標準アクション 遠隔・10マス

目標：クリーチャー1体

攻撃：+4 対意志

ヒット：目標は使用者から遠ざかる方向に(自分の移動速度+1)マス移動する。目標は逃走の際、安全でないマスや困難な地形はできるだけ避ける。この移動は機会攻撃を誘発する。

■ビーコン of ホープ / 希望の灯火

クレリック/クラス特徴

[一日毎]◆[信仰]、[装具]、[回復]

標準アクション 遠隔範囲・爆発3

目標：爆発の範囲内の敵すべて

攻撃：+4 対意志

ヒット：目標は使用者の次ターン末まで弱体化状態となる。

効果：使用者および爆発範囲内にいた使用者の味方すべては5HPを回復する。この遭遇の終了時まで、使用者の[回復]パワーが回復するHP量は+5される。

儀式(詳細はPHB参照)

ジェントル・リボウス(1Lv,構成要素費10gp,執行1時間)：死体を蘇生できる期間を延長し、かつアンデッド化されることを防ぐ。

テンサーズ・フローティング・ディスク(1Lv,構成要素費10gp,執行10分)：執行者の後を浮遊して付いてくる運搬用の円盤を創り出す。

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指揮役です。指揮役はHPを回復するパワーを持っていますが、回復するだけが仕事ではありません。

敵を攻撃することによって、パーティが次に倒すべき敵への攻撃を当たりやすくしてダメージの集中を可能とし、これから敵陣に飛び込んでいく味方には防御力を上げる。パーティの動きの流れを作るのが重要な仕事となります。回復パワーはこれらのことを行いながら、その合間に回復を行なえるようになっています。

■キャラクターの特色と運用

このキャラクターは祈りによって、後方から仲間を援護する人間の聖職者です。

このキャラクターが持つ回復パワーの効果は強力で、仲間のHPを大幅に回復させることができます。

遠隔攻撃が中心でACが低い一方、遠隔攻撃も回復パワーも到達距離が長くないため、最前線から一歩離れた位置を保つ必要があります。この位置からランス of フェイスなどで味方にボーナスを与えつつ、味方が被害を受けたらセイクリッド・フレイムや回復パワーを用いることが基本的な運用となります。

チャンネル・ディヴィニティは、遭遇毎にいずれかを使用できます。アンデッドがいるなら早目にターン・アンデッドを、いなければ重要な攻撃をするときにディヴァイン・フォーチュンを使用するといいでしょ。

君の攻撃のほとんどを占める遠隔攻撃でも、挟撃すれば戦術的優位が得ることができ、アクション・ポイント使用時には《怒濤のアクション》によって、更に命中率を上げることができます。

一日毎パワーは、長期戦になりそうな場合には早目に使用したほうが良いでしょう。

このキャラクターの技能は状態異常攻撃への対策となる〈治療〉やアンデッドの能力を知ることができる〈宗教〉が戦闘時に有用です。NPCとのやり取りでは〈看破〉と〈交渉〉が役に立ってでしょう。