

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
38	19	9		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
										5			

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
+0	-1	1			19	AC	11				6	1	1	

能力値				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	能力値	能力修正値	能力判定値	15	頑健	11	3				1				
耐久力	16	+3	+4												
敏捷力	8	-1	+0	14	反応	11	1				1	1			
知力	12	+1	+2												
判断力	18	+4	+5	18	意志	11	4		2		1				
魅力	13	+1	+2												
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	+2	[魅]	+2	なし		
運動	+1	[筋]	+2	-1		
隠密	-1	[敏]	+0	-1		
軽業	-1	[敏]	+0	-1		
看破	+10	[判]	+5	5	なし	
交渉	+2	[魅]	+2	なし		
持久力	+5	[耐]	+4	-1	2	
事情通	+2	[魅]	+2	なし		
自然	+5	[判]	+5	なし		
宗教	+7	[知]	+2	5	なし	
知覚	+5	[判]	+5	なし		
地下探検	+7	[判]	+5	なし	2	
治療	+10	[判]	+5	5	なし	
盗賊	-1	[敏]	+0	-1		
はったり	+2	[魅]	+2	なし		
魔法学	+2	[知]	+2	なし		
歴史	+7	[知]	+2	5	なし	
知覚	受動(知覚): 15			受動(看破): 20		

特技
《儀式修得者》、《盾習熟:ライト・シールド》、《追加HP》

種族的特徴
サイズ: 中型 移動速度: 5マス 視覚: 夜目 言語: 共通語、ドワーフ語 技能ボーナス: 持久力&地下探検+2 鉄の胃袋: 対[毒]セーブ+5種族。ドワーフの底力: 底力をマイナーで使用。 ドワーフ武器習熟。荷重移動: 防具や重過重によって移動力が低下しない。 踏ん張り: 何らかの強制移動効果によるマス数が一つ減る。 攻撃により伏せになったとき、セーブに成功すれば伏せにならない。
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]祈禱による回復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

アクションポイント	0	1	2	3	4
-----------	---	---	---	---	---

近接基礎攻撃				
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
ウォーハンマー	1マス	+4	1d10+1	

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+1	

パワースト			
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
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□□
ゴーズ・フィアー	クラス	標準	遭遇□
ビーコン・ofホープ	クラス	標準	一日□
プレス	クラス	標準	一日□

装備品
武器: ウォーハンマー、ジャベリン 防具: チェイン・メイル[+1] 腕 ライト・シールド 脚 手 頭 首 クローク・ofレジスタンス[+1] 指輪 腰 装具 シンボル[+1,ホープ] その他 儀式書、神秘の軟膏(20)、ポー・ション・ofヒーリング 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: 255 gp,

特技
《盾習熟：ライト・シールド》：該当の防具に習熟する。 《追加 HP》：最大 HP が上昇する。 《儀式修得者》：習得済の儀式を執行できる。

種族特徴
鉄の胃袋：対[毒]セーブ+5 種族ボーナス。 ドワーフの底力：底力をマイナーで使用できる。 踏ん張り：何らかの強制移動効果が君を移動させる効果のマス数が一つ減る。通常なら 1 マスしか移動させる効果は君が望まない限り、強制移動させることができない。さらに、何らかの攻撃により伏せになったとき、セーブに成功すれば伏せにならない。

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祷を用いた際、回復する HP 量が+4 される(計算済)。 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。

底力
■底力
[遭遇毎]
マイナー・アクション(ドワーフの種族特徴) 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(ウォーハンマー)
[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：1d10+1 ダメージ (クリティカル時 11 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+1 ダメージ (クリティカル時 7 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：+6 対 反応
ヒット：1d6+5 の[光輝]ダメージ (クリティカル時 11+1d6 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：+6 対 反応
ヒット：1d8+5 の[光輝]ダメージ (クリティカル時 13+1d6 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。

■■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]、[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。

■チャネル・ディヴィニティ：ターン・アンデッド /神性伝導：アンデッド退散
クレリック/クラス特徴
[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：+6 対意志
ヒット：1d10+5 の[光輝]ダメージ (クリティカル時 15+1d6 ダメージ)。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：+6 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 近接範囲・爆発 3
目標：爆発の範囲内の敵すべて
攻撃：+6 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 量が +5 される。

■ブレス /祝福
クレリック/クラス特徴
[一日毎]◆[信仰]
標準アクション 近接範囲・爆発 20
目標：使用者および爆発の範囲内の味方すべて
効果：全ての目標は遭遇の終了時まで攻撃ロールに+1 パワー・ボーナス。

アイテム
■シンボル[+1、ホープ]
(Lv3 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+1
クリティカル：+1d6 ダメージ。
パワー([一日毎])：即応・対応。このパワーは使用者もしくは使用者から 5 マス以内の味方が[セーブ・終了]のパワーの影響を受けた瞬間に使用できる。使用者もしくはその味方は、以降ずっと、その一つの効果に対するセーヴィング・スローに+5 のパワー・ボーナスを得る。

■クローク of レジスタンス
(Lv2 外套)
アイテム・スロット：首
強化：頑健、反応、および意志+1
パワー([一日毎])：マイナー・アクション。次の使用者のターン開始時まで全てのダメージに対する抵抗 5 を得る。

■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 10 ポイントのヒット・ポイントを回復する。

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。
テンサース・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。 君のパワーは遠隔攻撃が中心とはいえ、攻撃も回復パワーも到達距離が長くないため、最前線に近い位置にいます必要があります。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、被害を受けた味方にセイクリッド・フレイムや回復パワーを用いることが基本的となります。 ただ、君の HP の高さや“ドワーフの底力”を持ってすれば、ヒーリング・ワードを温存したまま受けたダメージを回復できます。このため場合によっては、機会攻撃を誘発しても隣接した敵に挟撃による戦術的優位を得て攻撃することも有効です。 チャネル・ディヴィニティは、遭遇毎にいずれかを一つを使用できます。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う。 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〉が役に立つでしょう。