

PC名:

(カラシュターの守護パラディン)

クラス: パラディン

Lv: 4

種族: カラシュター

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
47	23	11		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
+3	+1	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	10	+0	+2
耐久力	14	+2	+4
敏捷力	12	+1	+3
知力	8	-1	+1
判断力	16	+3	+5
魅力	20	+5	+7

10+Lv/2 能力修正値

頑健	12	+2		1		1			
----	----	----	--	---	--	---	--	--	--

10+Lv/2 能力修正値

反心	12	+1		1		1	2		
----	----	----	--	---	--	---	---	--	--

10+Lv/2 能力修正値

意志	12	+5		1		1			
----	----	----	--	---	--	---	--	--	--

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】	+7	5	なし	
運動	-2	【筋】	+2	-4		
隠密	-1	【敏】	+3	-4		
軽業	-1	【敏】	+3	-4		
看破	+7	【判】	+5	なし	2	
交渉	+14	【魅】	+7	5	なし	2
持久力	+0	【耐】	+4	-4		
事情通	+7	【魅】	+7	なし		
自然	+5	【判】	+5	なし		
宗教	+6	【知】	+1	5	なし	
知覚	+7	【判】	+5	なし	2	
地下探検	+5	【判】	+5	なし		
治療	+10	【判】	+5	5	なし	
盗賊	-1	【敏】	+3	-4		
はったり	+7	【魅】	+7	なし		
魔法学	+1	【知】	+1	なし		
歴史	+1	【知】	+1	なし		
知覚	受動	知覚	: +17	受動	看破	: +17

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
ロングソード+1	1	+12	1d8+6	突撃時+1d8
ダガー	1	+11	1d4+6	

遠隔基礎攻撃

武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ダガー	5/10	+7	1d4+2	

パワーリスト

名称	習得	アクション	回数
エンフィーブリング・ストライク	クラス	標準	無限
ボルスタリング・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	□□□
シールド・グスマイト	クラス	標準	遭遇□
ライチャス・スマイト	クラス	標準	遭遇□
ディヴァイン・ストレンクス / ディヴァイン・メトル	クラス	マイナー	遭遇□
パスチョン・オヴ・メンタル・クラリティ	種族	即応・割込	遭遇□
セイクリッド・サークル	クラス	標準	一日■
レイディアント・デリリウム	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、テレパシー5 技能ボーナス: 看破と知覚
双つの魂: 自分のターン開始時、幻惑状態または支配状態に対しそれぞれに1回のずつのセーブが可能。セーブに失敗したら、ターン終了時のその効果に対するセーブ不可
パスチョン・オヴ・メンタル・クラリティ: 同名の遭遇毎パワーを得る

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・反心・意思+1
防具習熟: クロース、レザー、ハイド、チェーン、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 / 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

背景ルール

商人: 交渉 判定にボーナス+2

特技リスト

(近接戦訓練: 魅力) 近接基礎攻撃を筋力ではなく魅力で行う(反映済)
(武器練達: 重刀剣) 重刀剣類のアタックロールに+1特技ボーナス
(監視のマーク) 防御値ボーナスに+1・マークのペナルティに-3

装備品

武器: ヴァンガード・ウェボン・ロングソード (Lv3)
防具: アジル・アーマー・プレート・アーマー (Lv5)
腕: ヘヴィ・シールド
脚:
手:
頭:
首: アミュレット・オヴ・ヘルス (Lv3)
指輪:
腰:
武器: ピニング・ウェボン・ダガー (Lv2)
その他: ダガー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: 0 gp,

クラス特徴

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。何種類を習得してしようと、遭遇毎に一回のチャネル・ディヴィニティしか使えない。
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。

特殊な処理をする特技

【監視のマーク】：自身のパワーによる防御値ボーナスの値が1増加、自身がマークした敵の-2の攻撃ペナルティが-3になる。

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る目標は、君を目標に含まない攻撃ロールに-3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8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場合は、目標のマークされた状態は終了し、君は次のターンにこのパワーを使用することが出来なくなる。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、チャレンジ(挑戦)という名称こそ帯びているものの、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]、[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(ロングソード[+1, ヴァンガード])

[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：+12 対 AC
ヒット：1d8+6 ダメージ(クリティカル時 14+1d8 ダメージ)。
突撃時：2d8+6 ダメージ(クリティカル時 22+1d8 ダメージ)。

遠隔基礎攻撃(ダガー[+1, ピニング])

[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：+7 対 AC
ヒット：1d4+2 ダメージ(クリティカル時 6+1d6 ダメージ)。

エンフィーブリング・ストライク/腕痺れさす打撃 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：+12 対 AC
ヒット：1d8+6 ダメージ(クリティカル時 14+1d8 ダメージ)。使用者が目標をマークしているのなら、目標は使用者の次のターンの終了時まで攻撃ロールに-2のペナルティを得る。

ボルスタリング・ストライク /賦活打撃 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：+12 対 AC
ヒット：1d8+6 ダメージ(クリティカル時 14+1d8 ダメージ)。使用者は3点の一時的hpを得る。

■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に0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5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。

■バスチョン・オヴ・メンタルクラリティ
■ /澄明な精神の堡壘 カラシュター/種族パワー
[遭遇毎]
即応・割込 近接範囲・爆発5
トリガー：使用者の“意志”防御値に対する敵の攻撃がヒットするかミスする
目標：使用者と爆発の範囲内にいる味方
効果：使用者の次のターンの終了時まで全ての目標は“意志”防御値に+5のパワー・ボーナスを得る。

■シールドイング・スマイト /盾なる一撃 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：+12 対 “AC”
ヒット：2d8+6 ダメージ(クリティカル時 22+1d8 ダメージ)。
効果：使用者の次のターンの終了時まで、使用者から5マス以内にいる味方1人はACに4点のパワー・ボーナスを得る。

■ライチャス・スマイト /正義の一撃 パラディン/クラス特徴
[遭遇毎] [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：+12 対 “AC”
ヒット：2d8+6 ダメージ(クリティカル時 22+1d8 ダメージ)。使用者および使用者から5マス以内にいる味方全ては8点の一時的hpを得る。

■セイクリッド・サークル /聖なる輪 パラディン/クラス特徴
[一日毎] [区域]、[信仰]、[装具]
標準・アクション 近接範囲・爆発3
効果：この遭遇の終了時まで、爆発の範囲内は使用者とその味方にACへの+2パワー・ボーナスを与える区域となる。

■レイディアント・デリリウム /惑乱の煌めき パラディン/クラス特徴
[一日毎] [光輝]、[信仰]、[装具]
標準アクション 遠隔・5
目標：クリーチャー1体
攻撃：+7 対 “反応”
ヒット：3d8+5の[光輝]ダメージ(クリティカル時 29ダメージ)。目標は使用者の次のターンの終了時まで幻惑状態となる。さらに目標はACに-2のペナルティを受ける(セーブ・終了)。
ミス：半減ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで幻惑状態となる。

アイテム

■ロングソード[+1, ヴァンガード] (Lv3 武器)
アイテム・スロット：武器(ロングソード)
強化：攻撃ロールとダメージロール+1 クリティカル：+1d8 ダメージ。
特性：ヒットした突撃攻撃は、+1d8の追加ダメージを与える。
パワー(一日毎)：マイナー・アクション。突撃攻撃を行う際にこのパワーを使用できる。突撃攻撃がヒットした場合、使用者から10マス以内の全ての味方は、次の使用者のターンの開始時まで、攻撃ロールに+1のボーナスを得、さらにダメージ・ロールに+5点をボーナスとして得る。

ダガー[+1, ピニング] (Lv2 武器)
アイテム・スロット：武器(ダガー)
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)：フリー・アクション。敵1体にこの武器を使用した攻撃をヒットさせた時にこのパワーを使用する。使用者がその敵に隣接している限り、その敵は動けない状態になる。

■プレート・アーマー[+1, アジル] (Lv5 鎧)
アイテム・スロット：鎧(プレート・アーマー)
強化：AC+1
特性：使用者は“重傷”でない限り、ACに+1のアイテムボーナスを得る。

■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。

PC 解説：

防衛1枚バラなので、流行の撃破型ではなくダメージは低め。なるべく攻撃ペナルティと防御値ボーナスを与える方向で組んでみました。魅力型なので遠隔はしょんぼり、なんとか5マス以内に近づいたところで、ディヴァイン・チャレンジ>遠隔ダガーで対応できればいいなあ。