

ゲンソー

Lv: 4

年齡：40

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
5	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
30	AC	12					7	0	1	

	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	頑健	12	4			1				
13	反応	12	0			1	0			
20	意志	12	5	2		1				
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]	1マス	+6	1d10+2	両用(両手持ち)
スローイング・ハンマー	1マス	+5	1d6+1	

遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
スローイング・ハンマー	5/10	+5	1d6+1	

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
ランソf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	
ディヴァイン・グロウ	クラス	標準	遭遇□
コマンド	クラス	標準	遭遇□
ビーコンofホープ	クラス	標準	一日□
キュア・ライト・ウーンズ	クラス	標準	一日□
インスパイアリング・ワード	クラス	標準	一日□

特技
(儀式修得者)、(鎧習熟:スケイル)、(装具練達:聖印)、(戦術の学び手)

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+5(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。

種族的背景(ドワーフ・失われた故郷):<自然>判定+2

装備品	
武器:	ウォーハンマー[+1,ヴィシヤス]、スローイング・ハンマー×2
防具:	スケイル・アーマー[+1,ドワーヴン]
腕	
脚	
手	
頭	
首	アミュレットofヘルス[+1]
指輪	
腰	
装具	聖印[+1,シンボルofバトル]
その他	儀式書、登はん道具、ボーションofヒーリング×2本
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、登はん用具
所持金:	

特技	
《鎧習熟：スケイル》：該当の防具に習熟する。	
《装具練達：聖印》：該当タイプの装具パワーの攻撃ロールに+1(計算済)。	
《戦術の学び手》一日一回、インスパイアリング・ワードを使用可能。 ＜威圧＞を習得済みにする。	
《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]のキーワードを持つクレリックの祈祷によって、クリーチャーに回復力を消費させてヒット・ポイントを回復させる場合、その者が回復するヒット・ポイントの量に5を加える(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。	
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	
近接基礎攻撃(ウォーハンマー[+1、ヴィシャス])	
[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：+6 対 AC	
ヒット：1d10+2 ダメージ(クリティカル時12+1d12ダメージ)	
遠隔基礎攻撃(スローイング・ハンマー)	
[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：+5 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：+9 対 反応	
ヒット：1d6+6の[光輝]ダメージ(クリティカル時12+1d8ダメージ)。使用者の視界内の味方1人は2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：+9 対 反応	
ヒット：1d8+6の[光輝]ダメージ(クリティカル時14+1d8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]、[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+5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：+9 対意志	
ヒット：1d10+6の[光輝]ダメージ(クリティカル時16+1d8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。	

■ディヴァイン・グロウ /信仰の輝き	
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・噴射3	
目標：噴射の範囲内の敵すべて	
攻撃：+9 対 反応	
ヒット：1d8+6の[光輝]ダメージ(クリティカル時14+1d8ダメージ)	
効果：噴射の範囲内の味方は皆、使用者の次のターンの終了時まで、攻撃ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。	
■コマンド /命令	
クレリック/クラス特徴	
[遭遇毎] [信仰]、[装具]、[魅了]	
標準アクション 遠隔・10	
目標：クリーチャー1体	
攻撃：+9 対 意志	
ヒット：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。さらに使用者は目標を伏せ状態にさせるか、3マスだけ横滑りさせることができる。	
■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：+9 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。	
■キュア・ライト・ウーンズ /軽症治療	
クレリック/クラス特徴	
[一日毎] [信仰]、[回復]	
標準アクション 近接・接触	
目標：使用者または1体のクリーチャー	
効果：目標は1回ぶんの回復力を消費したかのようにHPを回復する。	
■インスパイアリング・ワード /鼓舞の言葉	
ウォーロード/クラス特徴	
[一日毎] [武勇]、[回復]	
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ポイント多くヒットポイントを回復できる。	
アイテム	
ウォーハンマー[+1、ヴィシャス]	
(Lv2 武器)	
アイテム・スロット：武器(ウォーハンマー)	
強化：攻撃ロールとダメージロール+1	
クリティカル：+1d12ダメージ。	
スケイル・アーマー[+1、ドワーヴン]	
(Lv2 鎧)	
アイテム・スロット：鎧(スケイル・アーマー)	
強化：AC+1	
特性：<持久力>の判定に+1アイテムボーナス	
パワー(一日毎 回復)：フリー・アクション。使用者はあたかも回復力を1回分消費したかのようにヒット・ポイントを回復する。	
シンボル of バトル	
(Lv5 聖印)	
アイテム・スロット：装具	
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。	
パワー(一日毎)：フリー・アクション。この聖印を用い攻撃をヒットさせたときに使用する。追加で1d10ダメージを与える。	
アミュレット of ヘルス[+1]	
(Lv3 お守り)	
アイテム・スロット：首	
強化：頑健と反応、意志+1	
特性：[毒]に対する抵抗5	
■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：	
レッケンマーク騎士団の衛生兵。最終戦争で故郷を失ったドワーフの一族に生まれたため、国際平和に貢献したいという思いが強い。	